

**PERANCANGAN RUANG ATAS ART HOUSE DENGAN
PENDEKATAN SYMBIOSIS ARCHITECTURE**

TUGAS AKHIR

Oleh:

IMANULLAH NUR AMALA

NIM. 15660021



**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2020**

**PERANCANGAN *RUANG ATAS ART HOUSE* DENGAN
PENDEKATAN *SYMBIOSIS ARCHITECTURE***

TUGAS AKHIR

Diajukan Kepada:

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars)

Oleh:

IMANULLAH NUR AMALA

NIM. 15660021

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2020**

**PERANCANGAN RUANG ATAS ART HOUSE DENGAN
PENDEKATAN SYMBIOSIS ARCHITECTURE**

TUGAS AKHIR

Oleh:

IMANULLAH NUR AMALA

NIM. 15660021

**Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji :
Tanggal : 5 Mei 2020**

Pembimbing I

Pembimbing II

**Luluk Maslucha, M.Sc.
NIP. 19800917 200501 2 003**

**Harida Samudro, M.Ars
NIP. 19861028 20180201 1 246**

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Arsitektur**

**Tarranita Kusumadewi, M. T.
NIP. 19790913 200604 20 001**

**PERANCANGAN RUANG ATAS ART HOUSE DENGAN
PENDEKATAN SYMBIOSIS ARCHITECTURE**

TUGAS AKHIR

Oleh:

IMANULLAH NUR AMALA

NIM. 15660021

Telah dipertahankan di depan dewan penguji TUGAS AKHIR dan dinyatakan diterima
sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana
Arsitektur (S.Ars)

Tanggal 5 Mei 2020

**Menyetujui :
Tim Penguji**

Penguji Utama	<u>Pudji Pratitis Wismantara, M.T</u> NIP. 19731209 200801 1 007	(.....)
Ketua Penguji	<u>Yulia Eka Putrie, M.T</u> NIP. 19810705 200501 2 002	(.....)
Sekretaris Penguji	<u>Luluk Maslucha, M.Sc.</u> NIP. 19800917 200501 2 003	(.....)
Anggota Penguji	<u>Harida Samudro, M.Ars</u> NIP. 19861028 20180201 1 246	(.....)

Mengesahkan,

Ketua Jurusan Arsitektur

Tarranita Kusumadewi, M. T.
NIP. 19790913 200604 20 001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Dengan Hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NAMA : Imanullah Nur Amala

NIM : 15660021

JURUSAN : Teknik Arsitektur

FAKULTAS : Sains dan Teknologi

JUDUL TUGAS AKHIR : Perancangan *Ruang Atas Art House* Dengan Pendekatan
Symbiosis Architecture

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa saya bertanggung jawab atas orisinalitas karya ini. Saya bersedia bertanggung jawab dan sanggup menerima sanksi yang ditentukan apabila dikemudian hari ditemukan berbagai bentuk kecurangan, tindakan plagiatisme dan indikasi ketidakjujuran di dalam karya ini.

Malang, 30 Mei 2020

Yang membuat pernyataan,



Imanullah Nur Amala
15660021



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**LEMBAR KELAYAKAN CETAK
TUGAS AKHIR 2020**

Berdasarkan hasil evaluasi dan Sidang Tugas Akhir tahun 2020, yang bertanda tangan dibawah ini, selaku dosen Penguji Utama, Ketua Penguji, Sekertaris Penguji dan Anggota Penguji menyatakan mahasiswa berikut :

NAMA : Imanullah Nur Amala
NIM : 15660021
JURUSAN : Teknik Arsitektur
FAKULTAS : Sains dan Teknologi
JUDUL TUGAS AKHIR : Perancangan *Ruang Atas Art House* Dengan Pendekatan *Symbiosis Architecture*

Telah melakukan revisi sesuai catatan revisi dan dinyatakan LAYAK cetak berkas/Laporan Tugas Akhir 2020.

Demikian Kelayakan Cetak Tugas Akhir ini disusun dan untuk dijadikan bukti pengumpulan berkas Tugas Akhir.

Malang, 5 Mei 2020

Mengetahui,

Penguji Utama

Ketua Penguji

Pudji Pratitis Wismantara, M.T
NIP. 19731209 200801 1 007

Yulia Eka Putrie, M.T
NIP. 19810705 200501 2 002

Sekertaris Peguji

Anggota Penguji

Luluk Maslucha, M.Sc.
NIP. 19800917 200501 2 003

Harida Samudro, M.Ars
NIP. 19861028 20180201 1 246

ABSTRAK

Amala, Imanullah Nur, 2020, *Perancangan Ruang Atas Art House dengan Pendekatan Arsitektur Simbiosis (Kisho Kurokawa)*. Dosen Pembimbing : Luluk Maslucha, M.Sc.,
Harida Samudro, M.Ars.

Kata Kunci : Seni, Arsitektur Simbiosis, Rumah Jawa, Ruang kolektif.

Surakarta atau yang lebih dikenal dengan Kota Solo merupakan kota budaya yang dapat dilihat dari bahasa Jawa dalam keseharian, keunikan bangunannya, dan kesenian yang tumbuh didalamnya. Oleh karenanya Kota Solo pun mempunyai sejarah panjang tentang budaya, salah satunya adalah kesenian yang hingga saat ini masih menjadi antusias para pemuda disana. Karena hal tersebut di Kota Solo saat ini banyak bermunculan komunitas/ grup kolektif dalam menggerakkan aktivitas kesenian, salah satunya adalah Ruang Atas. Ruang Atas merupakan pionir kegiatan kesenian di Kota Solo, dimana didalamnya banyak menyelenggarakan kegiatan seni seperti talkshow, workshop dan pameran. Namun sayangnya, Ruang Atas ini belum memiliki wadah khusus untuk menampung keseluruhan aktivitas tersebut. Yang sebelumnya keseluruhan program tersebut masih diselenggarakan diberbagai tempat kecil. Oleh Sebab itu, diharapkan pada Perancangan Ruang Atas Art House ini dapat mempermudah mengkolaborasikan keseluruhan program kegiatan tersebut dalam satu tempat.

Berkaca pada era modern saat ini, juga mempengaruhi perkembangan budaya di Kota Solo. Yaitu ditandai dengan munculnya street art, electric music dan modern dance. Sehingga disisi lain Ruang Atas juga diperuntukkan untuk aktivitas kesenian tersebut. Dari pernyataan tersebut terlihat bahwa, Ruang Atas membutuhkan tempat yang menaungi pertumbuhan dualism tersebut, yaitu seni budaya Kota Solo dan seni di era modern saat ini. Dengan menggunakan tema Arsitektur Simbiosis dengan prinsip simbiosis budaya Kota Solo dan era modern, simbiosis manusia dengan alam dan simbiosis antar ruang merupakan langkah tepat dalam terwujudnya tempat kolaborasi bagi Ruang Atas. Sehingga adanya tempat tersebut menjadikan Kota Solo kaya akan Budaya melalui keragaman aktivitas seni, kolaborasi dan sarana edukasi bagi penggemar seni.

ABSTRACT

Amala, Imanullah Nur, 2020, Designing *Ruang Atas Art House* with Symbiosis Architecture

Approach by Kisho Kurokawa. Advisors: Luluk Maslucha, M.Sc.,

Harida Samudro, M.Ars.

Keywords: Art, Symbiosis Architecture, Java Culture, Collective Space.

Surakarta, known as Solo is a city of culture in Indonesia, that can be seen from the Javanese language in every activity, the uniqueness of buildings, and the arts that grow in it. Therefore, the city of Solo also has a long history of culture, one of them is art with enthusiastic youth there. Because of this, in Solo City there are currently a lot of emerging communities / collective groups in driving art activities, one of them is *Ruang Atas*. *Ruang Atas* is a pioneer of art activities in the city of Solo, in which many arts activities such as talk shows, workshops and exhibitions are held. But unfortunately, *Ruang Atas* doesn't yet have a space to accommodate the entire activity. Previously, the whole program was still held in various small places. Therefore, it is expected that the Design of *Ruang Atas* Art House can make it easier to collaborate the entire program of activities in one place.

Looking for modern era nowadays, also affects the development of culture in the city of Solo. The Indication is by the emergence of street art, electric music and modern dance. So, the other side, *Ruang Atas* is also intended for these artistic activities. From this statement it can be seen that *Ruang Atas* needs a place that houses the growth of dualism, art and culture of the City of Solo and art nowadays. By using the theme of Symbiotic Architecture with the principle of cultural symbiosis of the City of Solo and the modern era, human symbiosis with nature and symbiosis between spaces is an appropriate step in the realization of a place of collaboration for *Ruang Atas*. So that space makes the city of Solo rich of culture through the diversity of art activities, collaboration and educational facilities for art enthusiasts.

ملخص قصير

صممت أمالة ، إيمان هلا نور ، ألفين و عشرون ، مساحة فنية بنهج معماري تكافلي (كيشو كوروكاوا). المشرف:

Luluk Maslucha ، ماجستير ،

. M.Ars ، Harida Samudro

لكلمات المفتاحية: الفن ، العمارة التكافلية ، البيت الجاوي ، المساحة الجماعية.

سوراكارتا أو المعروفة باسم مدينة سولو هي مدينة الثقافة التي يمكن رؤيتها من اللغة الجاوية في الحياة اليومية ، وتفرد مبانيها ، والفنون التي تنمو فيها. لذلك ، تتمتع مدينة سولو بتاريخ طويل من الثقافة ، أحدها هو الفن الذي ال يزال شابًا متحمسًا هناك. وبسبب هذا ، يوجد في مدينة سولو حاليًا العديد من المجتمعات الناشئة / المجموعات الجماعية في قيادة أنشطة الفن ، وأحدها الغرفة العليا.

تعتبر الغرفة العليا رائدة في الأنشطة الفنية في مدينة سولو ، حيث تُقام فيها العديد من الأنشطة الفنية مثل البرامج الحوارية وورش العمل والمعارض. ولكن لأسف، ال تحتوي الغرفة العليا بعد على حاوية خاصة الستيعاب النشاط بأكمله. في السابق، كان البرنامج بأكمله ال يزال يعقد في أماكن صغيرة مختلفة. لذلك ، من المتوقع أن تصميم مساحات يمكن أن يسهل التعاون في برنامج الأنشطة بالكامل في مكان واحد.

التفكير في العصر الحديث الحالي ، يؤثر أيضًا على تطور الثقافة في مدينة سولو. وهي تتميز بظهور فن الشارع والموسيقى الكهربائية والرقص الحديث. بحيث أن الجانب الآخر من القاعة العليا مخصص أيضًا لهذه الأنشطة الفنية. من هذا البيان يمكن ملاحظة أن الغرفة العليا تحتاج إلى مكان يضم نمو الثنائية ، أي الفنون الثقافية لمدينة سولو والفن في العصر الحديث الحالي. باستخدام موضوع العمارة التكافلية مع مبدأ التكافل الثقافي لمدينة سولو والعصر الحديث ، يعد التعايش البشري مع الطبيعة والتكافل بين المساحات خطوة مناسبة في تحقيق مكان التعاون للغرفة العلوية. بحيث يجعل المكان مدينة سولو غنية بالثقافة من خلال تنوع الأنشطة الفنية والتعاون والمرافق التعليمية لمحبي الفن.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya. Berkat rahmat, hidayah, dan inayah-Nya akhirnya laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Ruang Atas Art House dengan Pendekatan Arsitektur Simbiosis” dapat diseminarkan dengan baik. Laporan ini disusun untuk tindak lanjut program tugas akhir dan memenuhi sebagian tugas persyaratan guna meraih gelar Sarjana Pendidikan. Penyusunan laporan tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu peneliti ucapkan terima kasih kepada:

- 1) Orang tua, istri dan keluarga yang tiada henti senantiasa mendukung dan mendoakanku setiap saat.
- 2) Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag selaku Rektor Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan laporan pra seminar hasil
- 3) Dr. Sri Harini, M.Si., selaku Dekan SAINTEK Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan izin untuk menyusun laporan pra seminar hasil
- 4) Tarranita Kusumadewi, MT. selaku Ketua Jurusan Arsitektur yang telah memberikan pengarahan, sehingga laporan pra seminar hasil ini dapat terselesaikan dengan baik.
- 5) Luluk Maslucha, M.sc, selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan ilmu, sehingga proposal tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
- 6) Harida Samudro, M.Ars., selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, dan ilmu sehingga proposal tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
- 7) Wahyu Eko Praseto selaku founder Ruang Atas di Solo yang telah memberikan izin untuk riset.
- 8) Semua pihak termasuk dosen dan teman - teman jurusan Arsitektur yang telah membantu menyelesaikan laporan pra seminar hasil ini, dan tidak dapat disebutkan satu persatu.
- 9) Akhirnya, dengan penuh kesadaran bahwa penulisan laporan tugas akhir hasil
- 10) ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari sempurna. Untuk itu, saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan. Akhir kata, semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca. Dan demi kesempurnaan laporan tugas akhir hasil ini, penulis mengharapakan saran dan kritik dari semua pihak.

Malang, 30 Mei 2020

Imanullah Nur Amala

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	iii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA	iv
LEMBAR LAYAK CETAK	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR DIAGRAM	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan	4
1.4. Manfaat.....	4
1.5. Batasan Masalah	5
1.6. Keunikan Desain	6
BAB II STUDI PUSTAKA	7
2.1 Tinjauan objek rancangan	7
2.1.1 Definisi objek Perancangan <i>Ruang Atas</i> Art House	7
2.1.2 Objek sejenis Art House	8
2.1.3 Teori Yang Sesuai Dengan Objek	9
2.1.4 Teori Arsitektur Yang Sesuai Dengan Objek	12
2.1.5 Tinjauan Pengguna Objek	20
2.1.6 Studi Preseden Berdasarkan Objek	21
2.2. Tinjauan Pendekatan Objek	27
2.2.1. Definisi Pendekatan Arsitektur	27
2.2.2. Prinsip Pendekatan Arsitektur	31
2.2.3. Studi Preseden Pendekatan	32

2.3. Tinjauan Nilai Islami	37
BAB III METODE PERANCANGAN	40
3.1. Tahapan Programming	40
3.1.1. Metode Perancangan	40
3.2. Tahap Pengelolahan Data	43
3.2.1. Teknik Pengumpulan dan Pengelolahan Data	43
3.2.2. Teknik Analisis Perancangan	44
3.2.3. Teknik sintesis.....	45
3.2.4. Perumusan Konsep Dasar	45
3.2.5. Tahap Perancangan	45
3.3. Skema Tahapan Rancangan	46
BAB IV ANALISIS	47
4.1. Analisa Kawasan Perancangan	47
4.1.1. Syarat Lokasi Pada Objek Rancangan.....	47
4.1.2. Kebijakan Tata Ruang Lokasi Tapak Perancangan.....	47
4.1.3. Gambaran Umum Lokasi Tapak.....	48
4.1.3. Gambaran Sosial, Budaya, dan Ekonomi Masyarakat di Sekitar Lokasi Tapak	50
4.2. Analisis Fungsi dan Pengguna	52
4.2.1. Analisis Fungsi.....	52
4.2.2 Analisa Pengguna	53
4.2.3 Analisa Sirkulasi Pengguna	55
4.2.4 Besaran Ruang.....	57
4.2.5 Kenyamanan Ruang dan Diagram Keterkaitan	58
4.2.6 Bubble Makro	62
4.3. Analisis Tapak	66
4.3.1. Regulasi Tapak	66
4.3.2. Analisis Sensori.....	69
4.3.1. Analisis Iklim.....	70
4.3.2. Utilitas.....	75
4.3.3. Vegetasi	79

4.3.4. Kesimpulan Perencanaan Analisis Tapak	81
4.4. Analisa Bentuk.....	82
4.4.1. Analisa Bentuk dasar	84
4.4.2. Analisa Struktur dan Material	85
BAB V KONSEP	87
5.1. Konsep Dasar.....	87
5.2. Konsep Tapak	88
5.3. Konsep Bentuk	90
5.4. Konsep Ruang	95
BAB VI HASIL RANCANG	97
6.1. Dasar Perancangan.....	97
6.2. Hasil Rancangan Kawasan dan Tapak	98
6.2.1. Zoning	98
6.2.2. Pola Tatahan Masa.....	99
6.2.3. Perancangan Aksesibilitas dan Sirkulasi.....	100
6.2.4. Perancangan View	100
6.2.5. Perancangan Landscape	103
6.2.6. Perancangan Utilitas	105
6.3. Hasil Rancangan Bentuk Bangunan	106
6.3.1 Bangunan Gathering dan Entertaint	106
6.3.2. Bangunan Office dan Education	108
6.4. Hasil Rancangan Ruang	110
6.4.1 Zona intermediate (Ruang antara).....	110
6.4.2. Singkronisasi Ruang.....	111
6.4.3. Ruang Dalam.....	112
BAB VII PENUTUP	118
7.1. Kesimpulan	118
7.2. Saran	118
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN.....	120

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1. 1. keunikan desain.....	6
Diagram 3. 1. Tahap Programming	40
Diagram 3. 2. Alur Desain	46
Diagram 4.1. 1. Strategi Analisa Kawasan	51
Diagram 4.3. 1. Strategi Analisa Tapak	66
Diagram 4.4. 1. Strategi Analisa Bentuk	82
Diagram 6.1. 1. Alur Rancang	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. 1. Rumah tradisional jawa (Sumber : Kartono, J. Lukito. Konsep Ruang Tradisional Jawa dalam Konteks Budaya).....	10
Gambar 2.1. 2. Proporsi duduk (sumber : Neufert , 2002)	13
Gambar 2.1. 3. Jarak pandang manusia (sumber : Neufert, 2002)	13
Gambar 2.1. 4. Pola duduk (Sumber : Neufert , 2002)	14
Gambar 2.1. 5. Jarak Pandang Manusia (Sumber : Ernst and Peter Neufert, Architects' Data, Third Edition)	15
Gambar 2.1. 6. Kemampuan Gerak Anatomi Manusia Sumber : Tga-409 Syarifah Andayani, USU.....	15
Gambar 2.1. 7. Pencahayaan Buatan Sumber : Ernst and Peter Neufert, Architects' Data, Third Edition	16
Gambar 2.1. 8. Display toko (sumber : Neufert).....	16
Gambar 2.1. 9. Window Display	17
Gambar 2.1. 10. Interior Display	17
Gambar 2.1. 11. Eksterior Display	17
Gambar 2.1. 12. Denah Residensi	19
Gambar 2.1. 13. Ruang pertunjukan.....	19
Gambar 2.1. 14. Cemeti Art House	21
Gambar 2.1. 15. Ruang Cemeti Art House 1	22
Gambar 2.1. 16. Ruang Cemeti Art House 2	22

Gambar 2.1. 17. Gambar Arsitektural Cemeti Art House	22
Gambar 2.1. 18. Selasar Sunaryo.....	23
Gambar 2.1. 19. Interior Selasar Sunaryo.....	24
Gambar 2.1. 20. Outdoor Selasar Sunaryo	24
Gambar 2.1. 21. Fasilitas penunjang Selasar Sunaryo	24
Gambar 2.1. 22. Zoning fungsi Selasar Sunaryo.....	25
Gambar 2.1. 23. Denah Sirkulasi Slasar Sunaryo.....	25
Gambar 2.1. 24. Denah Lantai 1 Selasar Sunaryo.....	26
Gambar 2.1. 25. Denah Lantai 2 Selasar Sunaryo.....	26
Gambar 2.2. 1. Irisan Metabolism, Symbiosis dan Metamorphosis (Sumber: Mashuri. Kajian Teori, Metode, dan Aplikasi Khiso Kurokawa. 2009).....	27
Gambar 2.2. 2. Teori, konsep, dan Metode pemikiran Kisho Kurokawa (Sumber: Mashuri. Kajian Teori, Metode, dan Aplikasi Khiso Kurokawa. 2009.).....	28
Gambar 2.2. 3. Hiroshima City Museum of Contemporary Art, Japan, (a) Tampak kawasan, (b) Aksonometri, (c) Denah lantai dasar, (d) denah basement, (e) Potongan.	32
Gambar 2.2. 4. Plasa sebagai intermediaty space, material alam batu sebagai symbol stepping stones (sumber: Kurokawa, 1995).....	32
Gambar 2.2. 5. Fasad National Art Center.....	33
Gambar 2.2. 6. National Art Center	34
Gambar 2.2. 7. The National Art Centre Tokyo, denah lantai dasar (a), denah lantai satu (b), gambar potongan (e); Interior Galeri; detail fasad. (Sumber: http://www.architectureweek.com).....	35
Gambar 3. 1. Metode Centralized.....	40
Gambar 3. 2. Alur dan Skema Perancangan Ruang Atas Art House	42
Gambar 4.1. 1. Peta Kota Surakarta.....	48
Gambar 4.1. 2. Gambaran lingkunga tapak (Sumber : Google Earth Pro & Google street view Jl.Ronggowarsito, Banjarsari,Surakarta)	49
Gambar 4.1. 3. Tampak lokasi.....	49
Gambar 4.1. 4. Kondisi sekitar tapak.....	49
Gambar 4.2. 2. Analisa Fungsi	52
Gambar 4.2. 3. Struktur Pengguna.....	53
Gambar 4.2. 4. Analisa Pengguna	54
Gambar 4.2. 5 . Analisa Sirkulasi Pengguna 1	55

Gambar 4.2. 6. Analisa Sirkulasi Pengguna 2	56
Gambar 4.2. 7. Besaran Ruang	57
Gambar 4.2. 8. Analias Kualitas dan Keterkaitan Ruang (Education & Recreation).....	59
Gambar 4.2. 9. Analias Kualitas dan Keterkaitan Ruang (Gathering).....	60
Gambar 4.2. 10. Analias Kualitas dan Keterkaitan Ruang (Bussines & Administration) .	61
Gambar 4.2. 11. Analias Kualitas dan Keterkaitan Ruang (Control & Servis)	62
Gambar 4.2. 12. Ilustrasi hubungan antar ruang.....	62
Gambar 4.2. 13. Bubble diagram.....	63
Gambar 4.2. 14. Susunan Lantai - Bentuk Dasar	64
Gambar 4.2. 15. Final Blockplan	65
Gambar 4.2. 16. Aksesibilitas dan Sirkulasi.....	68
Gambar 4.3. 1. Regulasi Tapak	66
Gambar 4.3. 2. Regulasi dan Orientasi	67
Gambar 4.3. 3. Sensory	69
Gambar 4.3. 4. Analisa Iklim (Matahari 1)	70
Gambar 4.3. 5. Analisa Iklim (Matahari 2)	71
Gambar 4.3. 6. Analisa Iklim (angin)	73
Gambar 4.3. 7. Kesimpulan Analisa Iklim	74
Gambar 4.3. 8. Utilitas kelistrikan.....	75
Gambar 4.3. 9. Utilitas Air	76
Gambar 4.3. 10. Utilitas Persampahan	77
Gambar 4.3. 11. Kesimpulan Analisa Utilitas.....	78
Gambar 4.3. 12. Analisa Vegetasi	79
Gambar 4.3. 13. Planting Plan.....	80
Gambar 4.3. 14. Kesimpulan Analisa Tapak dan Penerapan Prinsip Rancangan	81
Gambar 4.4. 1. Identifikasi bentuk bangunan 1	82
Gambar 4.4. 2. Identifikasi bentuk bangunan 2	83
Gambar 4.4. 3. . Hasil pengolahan bentuk	85
Gambar 4.4. 4. Analisa Struktur Bangunan	85
Gambar 5. 1. Konsep Dasar	87
Gambar 5. 2. Konsep Tapak.....	88
Gambar 5. 3. Konsep Bentuk 1	91
Gambar 5. 4. Konsep Bentuk 2	91
Gambar 5. 5. Konsep Ruang Luar.....	95

Gambar 5. 6. Konsep Ruang Dalam	96
Gambar 6.2. 1. Zoning	98
Gambar 6.2. 2. Tata Masa	99
Gambar 6.2. 3. Bentuk Dasar dan Tampilan Bangunan	99
Gambar 6.2. 4. Alur Sirkulasi Tapak	100
Gambar 6.2. 5. View Tapak	101
Gambar 6.2. 6. Performing Space.....	102
Gambar 6.2. 7. View In tapak (Titik Kumpul)	102
Gambar 6.2. 8. Taman Tengah (Alternative Space)	103
Gambar 6.2. 9. Konsep Landscape	103
Gambar 6.2. 10. Taman Depan	104
Gambar 6.2. 11. Sculpture sebagai signage	104
Gambar 6.2. 12. Utilitas Tapak.....	105
Gambar 6.3. 1. Denah Gathering dan Entertaint	106
Gambar 6.3. 2. Potongan Bangunan Gathering & Entertaint	106
Gambar 6.3. 3. Tampak Depan Bangunan Gathering & Entertaint.....	107
Gambar 6.3. 4. Prespektif Bangunan Gathering & Entertaint	107
Gambar 6.3. 5. Denah Office & Education.....	108
Gambar 6.3. 6. Potongan Bangunan Office & Education	108
Gambar 6.3. 7. Tampak Samping Bangunan Office & Education	109
Gambar 6.3. 8. Intermediate Space	109
Gambar 6.4. 1. Taman Tengah (Ruang Antara)	110
Gambar 6.4. 2. Caffetaria (Ruang Antara).....	110
Gambar 6.4. 3. Singkronisasi Ruang	111
Gambar 6.4. 4. Art Shop.....	112
Gambar 6.4. 5. Caffetaria	113
Gambar 6.4. 6. Ruang Pameran	113
Gambar 6.4. 7. Area Lobby (Titik Kumpul)	114
Gambar 6.4. 8. Ruang kerja Kantor.....	115
Gambar 6.4. 9. Ruang Meeting	115
Gambar 6.4. 10. Workshop Area.....	116
Gambar 6.4. 11. Fine Art Studio	116
Gambar 6.4. 12. Music Studio.....	117
Gambar 6.4. 13. ChoreoGraphy Studio	117

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. 2. Parameter preseden Cemeti Art House	23
Tabel 2.1. 3. Parameter preseden Slasar Sunaryo	26
Tabel 2.2. 1. Tabel Sistematika Temuan Pemikiran Kisho Kurokawa dalam Karya Teoritis	30
Tabel 2.2. 2. Penerapan Prinsip Pendekatan Simbiosis	31
Tabel 2.2. 3. Penerapan desain berdasarkan konsep dan metode rancangan	36
Tabel 2.3. 1. Penerapan nilai islam pada objek rancang	39
Tabel 4.1. 1. Arah umum Sub Pusat Kota Surakarta	48
Tabel 4.1. 2. Jumlah penduduk kecamatan Banjarsari	50
Tabel 4.1. 3. jumlah penduduk berdasarkan agama dan kepercayaan di Surakarta	50
Tabel 4.1. 4. Analisa Sosial Budaya dengan strategi Hybridization ..	Error! Bookmark not defined.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seni adalah suatu keindahan di dunia ini yang di ciptakan Allah SWT, karena Allah SWT menyukai keindahan. Seni akan menjadi Haram ketika itu di sembah meyetarai Allah SWT, Nilai-nilai seni di dalam Al-Qur'an bisa ditangkap dan dipahami dari isyarat-isyarat yang ada dalam ayat-ayat-Nya. Misalnya ayat tentang keindahan, Allah berfirman: *"Mereka memakai pakaian sutra halus yang hijau dan sutra tebal dan dipakaikan kepada mereka gelang terbuat dari perak..."* (Q.S. Al-Insan: 21); Allah berfirman: *"Katakanlah, siapakah yang mengharamkan perhiasan dari Allah yang telah dikeluarkan-Nya untuk hamba-hamba-Nya dan (siapa pulakah yang mengharamkan) rezeki yang baik? Katakanlah, Semuanya itu disediakan bagi orang-orang yang beriman dalam kehidupan dunia, khusus (untuk mereka saja di hari kiamat)..."* (Q.S. Al-A'raf: 32). Tentang fitrah manusia Maka hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama Allah, (tetaplah atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu tidak ada peubahan pada fitrah Allah (Itulah) agama yang lurus, tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui. (Q.S. Ar-Rum: 30) Masih banyak ayat-ayat mengenai seni. Dari beberapa ayat di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa Allah Swt menyukai keeindahan, dan dalam keindahan adalah seni itu sendiri, jadi selam seni itu tidak di sembah atau menyekutukan Allah maka hal itu tidak mengapa.

Berbicara mengenai seni, Solo adalah nama sebuah kota yang berada di Provinsi Jawa Tengah, secara geografis ber sebelahan dengan Kabupaten Karanganyar, Kabupaten Boyolali, Kabupaten Sukoharjo yang tergabung dalam Karesidenan Surakarta. Sejarah Solo ini sendiri sangat kental dengan budaya Jawa, dengan adanya Kraton Kasunanan Surakarta yang sampai sekarang masih memegang erat kebudayaan, dari itu Kota Solo pun di juluki "kota Budaya". Dalam lingkungan kraton adanya seni patung, arsitektur, tari tarian yang mendominasi di wilayah Surakarta hal itu secara otomatis Kota Solo cenderung mengarah ke seni pertunjukan dan Solo tetap konsisten membuktikan pada dunia bahwa di kota ini lah seni pertunjukan yang bersifat tradisi, beberapa festival internasional di gelar di Solo seperti SIPA (Solo International Performing Art) yang di selenggarakan setiap tahun di bulan September yang di selenggarakan di Benteng Vastenburg, ada juga Solo Batik Carnival, acara fashion show yang menggunakan batik sebagai bahan dasar dalam pembuatan kostum ,berjalan di atas *catwalk* yang berada di Jalan Slamet Riyadi di bulan Juni sejak tahun 2008 dan banyak festival-festival kebudayaan yang lain di gelar di Solo (Amaliasari, 2018).

Solo adalah lingkungan yang sangat subur untuk tumbuh kembangnya kesenian, masyarakat Solo yang tetap memegang budaya dan seni tradisi, hal ini Solo cukup

potensial untuk mendirikan sebuah institut pendidikan kesenian yang akan ber simbiosis mutualiasme dengan lingkungannya (UPT.TIK ISI Surakarta, 2015). Hal ini sangat mendukung ragam atmosfer kesenian di Indonesia.

Dewasa ini ada beberapa institusi pemerintah yang mendukung tumbuh kembangnya kesenian di Solo. Adanya ISI (Institute Seni Indonesia) di dalamnya ada fokus jurusan tari, Seni Rupa Lukis & grafis, Kriya, karawitan, televisi & Film, selain itu ada juga Universitas Sebelas Maret yang membuka Prodi Seni Rupa ,di tingkat pelajarpun ada juga SMKN 8 Solo, di kenal juga sebagai SMKI (Sekolah Menengah Kejuruan Seni) (Prasetyo, 2018). Ada beberapa sanggar seni yang di kelola masyarakat atau lembaga kesenian di wilayah Solo, 60% seni tari tradisional, 15% seni wayang, 10% Seni karawitan,10% Seni Batik 5% seni lukis (Lembaga Kursus dikelola Masyarakat atau lembaga kesenian, 2010).

Perkembangan dunia seni saat ini telah berkembang pesat, sekarang seni bukan sesuatu yang hanya berbentuk lukisan dan tari. Seni telah berkembang mengikuti perkembangan jaman, dan sekarang seorang seniman tidak hanya berkarya dengan lukisan kanvas, mereka juga membuat berbagai macam karya dari bermacam media. Pada era kesenian saat ini memiliki spirit sendiri yang di namakan seni kontemporer. Seni kontemporer adalah kesenian yang bersifat sangat cair dan sangat menerima semua aliran di bidang kesenian apapun, termasuk *street art* dan *pop art*. Perkembangan ini telah menjamur di seluruh dunia, dan di Indonesia sendiri sudah berkembang sejak tahun 1970-an termasuk Solo sendiri dan masih tetap eksis sampai sekarang (Mentari, 2017).

Disisi lain ada sebuah ruang kolektif atau *Art House* di Solo yang di kelola secara bersama. Ruang ini di inisiasi oleh mahasiswa seni ISI Solo dan UNS, yang berawal dari kegelisahan mereka dengan tidak adanya ruang cair yang bisa mewadahi dan mendukung ekspresi berkesenian mereka di luar kampus, ruang ini pun di beri nama "*Ruang Atas*". Tapi kondisi ruang itu sekarang masih belum memiliki tempat hak milik sendiri, selama ini *Ruang Atas* masih berpindah-pindah. Hal tersebut perlu di kritisi, karena tidak adanya tempat bernaung khusus yang di fungsikan sebagai ruang ekspresi dan apresiasi berkesenian yang bersifat kolektif, untuk mewadahi dan mendukung kegiatan berkesenian anak muda di Solo yang saat ini cenderung mengarah ke budaya *pop* dan *street art*. Berdasar itu lah maka perancangan *Ruang Atas* difungsikan untuk ruang kolektif yang bisa menyokong potensi dan energi seniman-seniman muda. Baik seni rupa, seni pertunjukan (performing art), galeri ataupun ruang diskusi untuk mendalami berbagai macam isu yang perlu di kritisi, selain itu juga adanya Art market sangat mendukung untuk kreator muda sebagai pasar mereka, ditambah lagi adanya mess sebagai fasilitas untuk seniman-seniman yang menginginkan residensi untuk belajar dengan mentor di ruang kolektif ini.

Berdasarkan fungsinya maka rancangan *Ruang atas* sebagai ruang kolektif ini perlu adanya bangunan yang bersifat interaktif, karena fungsi dari ruang ini adalah tempat berkumpul, dan juga perlu adanya ruang-ruang terbuka hijau yang mampu menyejukkan area bangunan, selain itu bentuk bangunan dapat menyesuaikan dengan kondisi lingkungan di Solo. Dari semua permasalahan tersebut dapat di jawab dengan pendekatan arsitektur simbiosis yang bisa memadukan antara budaya Jawa yang kental di Solo dan kecenderungan Pemuda yang lebih ke arah budaya *pop* dan *street art*, selain itu arsitektur simbiosis dapat menggabungkan beberapa kegiatan yang ada di art house dan masih berinteraksi satu sama lain, Arsitektur simbiosis sendiri juga bisa menggabungkan potensi alam dengan objek rancangan sehingga menjadi satu kesatuan ruang yang dapat berdampak positif bagi penggunaanya.

Pendekatan Arsitektur simbiosis ini di populerkan oleh Kisho Kurokawa, seorang arsitek dari Jepang. Simbiosis dalam rancangan arsitektur adalah menggabungkan dua tempat yang berbeda fungsi dan kegiatan menjadi sesuatu yang baru yang berdampak positif bagi kedua pihak. Tema ini juga bisa di artikan pencampuran unsur budaya yang berbeda tapi masih satu entitas, kemudian terjadi hubungan timbal balik yang saling menguntungkan dari kedua belah pihak yang membentuk suatu independen, perbedaan budaya disini bisa terjadi karena garis waktu yang masih dalam satu budaya yang sama (Leonardy et al, 2014). filosofi simbiosis adalah simbiosis dari kebudayaan yang heterogen, manusia dan teknologi, interior dan eksterior, sebagian dan keseluruhan, sejarah dan masa depan, alasan dan intuisi, religi dan ilmu pengetahuan arsitektur manusia dan alam (Widagdo et al, 2013). Kisho Kurokawa (2000:7) mendefinisikan istilah "*Symbiosis*" yaitu meliputi perlawanan dan kontradiksi - merujuk pada hal yang baru berupa hubungan kreatif melalui kompetisi dan ketegangan, kemudian merujuk pada suatu hubungan yang positif dimana setiap anggotanya berusaha untuk saling mengerti satu sama lain, walaupun saling berlawanan, kemudian sebuah hubungan interaktif yang saling memberi dan menerima. Kisho Kurokawa menjelaskan bahwa "*Symbiosis*" dapat dilihat dari sudut pandang yang beragam yaitu (Kurokawa,2000:7) simbiosis sejarah dan masa kini (*the symbiosis of history and the present*); simbiosis tradisi dan teknologi masa kini (*the symbiosis of tradition and the latest technology*); simbiosis alam dan manusia (*the symbiosis of nature and man*); simbiosis seni dan ilmu pengetahuan (*the symbiosis of art and science*) dan simbiosis regionalisme dan universalisme (*the symbiosis of regionalism and universalism*).

Dalam rancangan *Ruang Atas art house* di solo yang notabene kental dengan seni tradisional Jawa, seiring berjalanya waktu tumbuh berdampingan dengan anak muda yang lebih dominan kearah budaya pop (*pop culture*). Jadi, perancangan *Art house* ini mengupayakan menggabungkan dua unsur budaya tradisional dan minimalis yang tidak mematikan salah satunya untuk menjadi ruang kolektif dan kreatif yang bermanfaat untuk masyarakat Kota Solo dan sekitarnya.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana rancangan *Ruang Atas Art House* bisa mewadahi kegiatan seni sesuai dengan fungsinya di Solo?
2. Bagaimana rancangan *Ruang Atas Art House* bisa direalisasikan dengan pendekatan Arsitektur Simbiosis?
3. Bagaimana rancangan *Ruang Atas Art House* dengan Pendekatan Arsitektur Simbiosis selaras dengan nilai - nilai islam?

1.3. Tujuan

Tujuan dari rancangan *Ruang Atas Art House* di Solo dengan Pendekatan Arsitektur Simbiosis adalah sebagai berikut ,

1. Untuk mewujudkan rancangan *Ruang Atas Art House* yang dapat mewadahi kegiatan seni di Solo sesuai fungsinya
2. Menerapkan Pendekatan Arsitektur Simbiosis dalam rancangan *Ruang Atas Art House* di Solo
3. Mengintegrasikan nilai - nilai islam dalam rancangan *Ruang Atas Art House* di Solo dengan Pendekatan Arsitektur Simbiosis

1.4. Manfaat

Manfaat dari rancangan *Ruang Atas Art House* dengan Pendekatan Arsitektur Simbiosis di Solo adalah sebagai berikut,

Akademisi

- Sebagai referensi tentang *Ruang Atas Art House* di Solo
- Sebagai wawasan mengenai penerapan pendekatan Arsitektur Simbiosis
- Sebagai acuan untuk rancangan yang serupa kedepannya bagi mahasiswa arsitektur
- Sebagai wawasan mengenai integrasi keislaman dalam perancangan desain arsitektur bagi mahasiswa arsitektur

Pemerintah

- Mempertajam citra Kota Solo sebagai Kota Budaya
- Meningkatkan ekonomi daerah dengan adanya aktivitas produktif dari bidang kesenian yang menjadi daya tarik turis dari berbagai macam elemen

Masyarakat

- Mewadahi kebutuhan masyarakat dalam mengeskpresiakan aspirasinya
- Membantu seniman memiliki ruang dalam berkarya
- Mengkoneksikan kinerja seniman / kolaborasi kolektif untuk saling bertemu

1.5. Batasan Masalah

- Objek
Objek dari perancangan ini adalah Art House yang dikembangkan dengan pendekatan simbiosis secara arsitektural melalui aksesibilitass, fasilitas dan daya tarik objek
- Lokasi
Lokasi objek berada di Solo tepatnya di Jalan Ronggowarsito.
- Fungsi
Fungsi dari rancangan ini dibagi menjadi fungsi edukasi, fungsi Berkumpul (*Gathering*), dan fungsi rekreasi dari semua itu bertujuan meningkatkan produktivitas seniman baik secara kolektif atau pun individu untuk mendukung Solo dalam peningkatan potensial budaya yang berkembang di dalamnya.
- Pengguna
Pengguna dari objek rancangan ini terdiri dari kolektif, kolektor, dan pemerintah.
seniman, jenis seni yang di maksud disini adalah seni rupa 2 dimensi, seni rupa 3 dimensi, *performing art*, dan seni musik.

1.6. Keunikan Desain

Menggabungkan dua unsur budaya tradisional dan pop yang tidak mematiskan salah satunya untuk menjadi ruang kolektif dan kreatif.

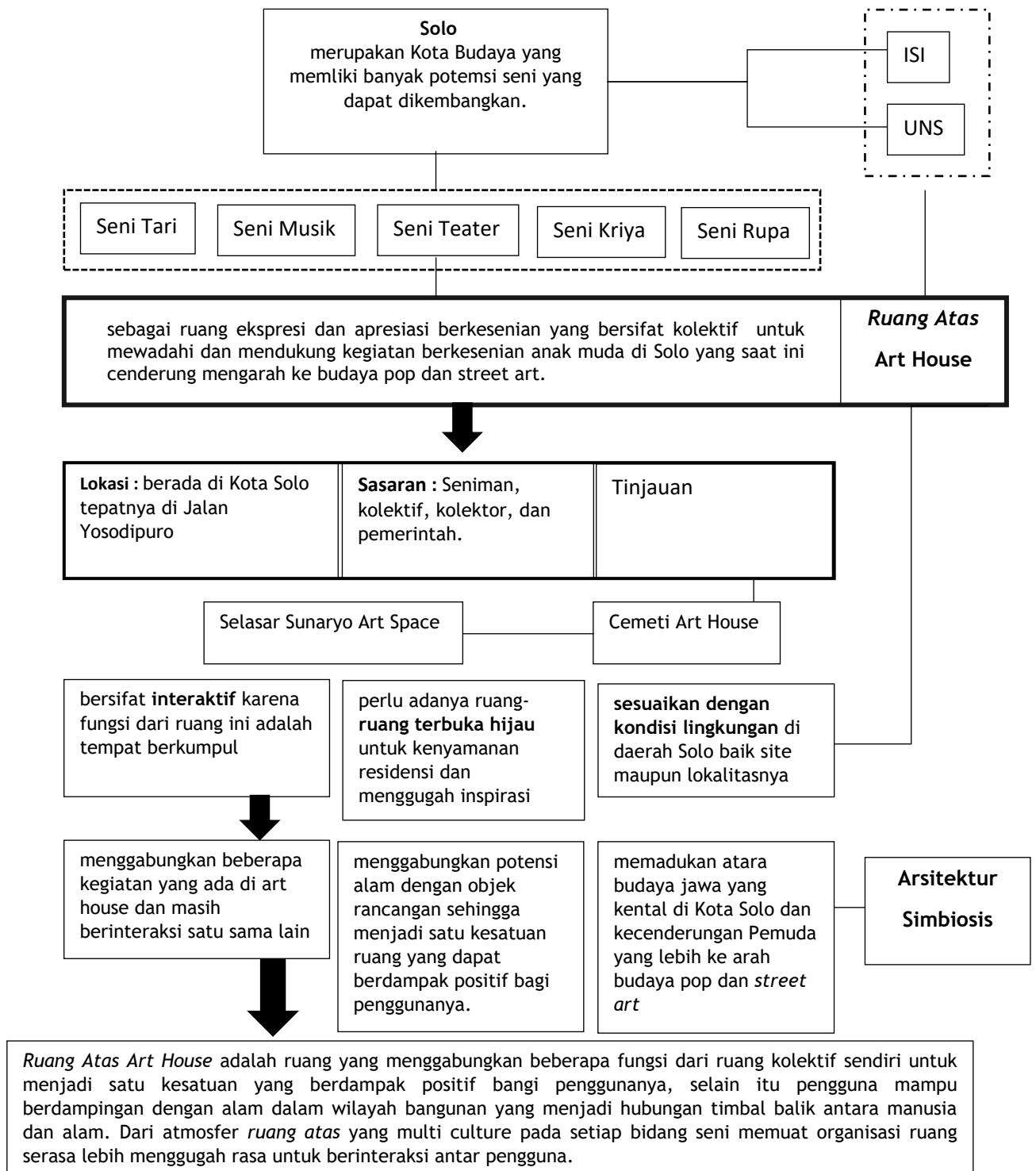


Diagram 1. 1. keunikan desain

BAB II

STUDI PUSTAKA

2.1 Tinjauan objek rancangan

Objek rancangan *Ruang Atas Art House* adalah ruang apresiasi seni di daerah Solo yang bertujuan meningkatkan apresiasi dan pemahaman terhadap kesenian. Ruang ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan seniman di Solo yang notabene adalah seni tradisional kemudian dewasa ini banyak kalangan anak muda yang lebih cenderung ke pop art atau seni kontemporer. Dengan tujuan tersebut, berikut ini beberapa penjelasan mengenai objek rancangan.

2.1.1 Definisi objek Perancangan *Ruang Atas Art House*

Ruang Atas adalah sebuah ruang yang di kelola secara bersama atau kolektif yang bergerak di bidang seni. Tujuan dari ruang ini adalah sebagai ruang alternative yang bisa di gunakan untuk apresiasi seni, khususnya untuk anak muda di wilayah Solo Raya. Penggagas dan pengelola ruang ini pun juga di inisiasi oleh mahasiswa ISI Surakarta dan juga Mahasiswa seni di UNS. Dulunya ruang ini berada di wlayah Solo Utara, tepatnya di daerah Mojosongo yang jauh dari lingkungan kampus, seiring berjalanya waktu ruang ini pun berpindah dan meyewa sebuah ruko di daerah Mojosongo yang lebih dekat dengan wilayah kampus ISI dan UNS, kemudian karena suatu kendala akhirnya *ruang atas* lepas dan sampai saat ini belum punya ruang lagi, dan untuk sementara ini *ruang atas* ber kolaborasi dengan sebuah kedai kopi apabila menyelenggarakan acara.

Art menurut kamus bahasa Inggris - Indonesia adalah Seni, Dalam Ensiklopedia Indonesia kata seni diartikan sebagai sebuah ciptaan atau hasil karya dari tangan seseorang yang memiliki nilai keindahan sehingga akan menimbulkan perasaan emosional yang positif bagi para penikmatnya, baik itu dengan cara melihat ataupun didengarkan. Ada juga pendapat lain berasal dari Aristoteles, beliau menjelaskan dan memaparkan bahwa seni sejatinya adalah sebuah peniruan terhadap alam yang memiliki sifat tepat guna atau ideal, sesuai dengan proporsi alam. Akan tetapi pendapat ini bisa menampik kekuatan seni yang sejatinya bisa diekspresikan bahkan jika sebuah karya tersebut adalah hanya dimiliki oleh imajinasi seseorang dan bersifat tidak mungkin. Dan ada satu pendapat mengenai seni yang berasal dari tokoh intelektual bangsa kita sendiri, yaitu Ki Hajar Dewantoro, beliau menjelaskan dengan detail bahwa seni adalah suatu tindakan atau aktifitas dari perbuatan yang dilakukan oleh manusia yang bermula dari perasaan, yang diidentikan dengan perasaan yang indah-indah yang akhirnya dapat dan sampai ke jiwa dan memiliki pengaruh emosional terhadap perasaan yang ditimbulkan dari melihat atau mendengar sebuah seni. Dari beberapa pendapat mengenai seni di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa seni adalah

suatu tindakan ekspresi manusia yang dilakukan berdasarkan perasaan menjadi sebuah bentuk rupa atau bunyi yang memberikan perasaan emosional bagi penikmatnya.

House menurut kamus Bahasa Inggris - Indonesia adalah rumah, disini rumah yang dimaksud adalah bangunannya, bukan isi rumah atau keluarganya, rumah dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah bangunan untuk tempat tinggal; bangunan pada umumnya (seperti gedung). rumah menurut undang-undang di Indonesia dijelaskan bahwa Rumah adalah struktur fisik terdiri dari ruangan, halaman dan area sekitarnya yang dipakai sebagai tempat tinggal dan sarana pembinaan keluarga (UU RI No. 4 Tahun 1992). Pendapat lain dijelaskan bahwa Rumah merupakan sebuah bangunan, tempat manusia tinggal dan melangsungkan kehidupannya. Disamping itu rumah juga merupakan tempat berlangsungnya proses sosialisasi pada saat seorang individu diperkenalkan kepada norma dan adat kebiasaan yang berlaku di dalam suatu masyarakat. Jadi setiap perumahan memiliki sistem nilai yang berlaku bagi warganya. Sistem nilai tersebut berbeda antara satu perumahan dengan perumahan yang lain, tergantung pada daerah ataupun keadaan masyarakat setempat. (Sarwono dalam Budihardjo, 1998 : 148). Dari beberapa penjabaran rumah di atas dapat ditangkap bahwa rumah adalah sebuah bangunan yang difungsikan untuk tempat tinggal dan melakukan kegiatan sehari-hari, termasuk bersosial dengan individu lain.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa Art House adalah sebuah bangunan yang difungsikan sebagai tempat tinggal, berinteraksi dan bersosial antar individu atau kelompok untuk ber ekspresi atau mendalami dalam bentuk visual atau musik atau tarian(gerakan) dalam suatu ruang yang menimbulkan perasaan emosional bagi penikmatnya.

2.1.2 Objek sejenis Art House

1. Art Space

Art Space adalah ruang ekspresi bagi seniman untuk mempresentasikan karyanya pada publik. Artspace sendiri kebanyakan berbentuk galeri seni, selain itu ada juga didukung dengan art shop yang menjual hasil kerajinan atau merchandise dari seniman sendiri. Art Space lebih banyak dipakai untuk pameran bagi para seniman, fungsi lainnya sebagai ruang diskusi, screening film, sampai workshop.

2. Alternative Space

kritikus seni Inggris Lawrence Alloway menambahkan definisi umum untuk potret salah satu ruang alternatif New York (*10 Downtown*): "ruang alternatif" adalah istilah umum yang mengacu pada berbagai cara di mana seniman menunjukkan pekerjaan mereka di luar galeri komersial dan museum resmi. Ini termasuk penggunaan studio sebagai ruang pameran, penggunaan sementara bangunan untuk pekerjaan yang dilakukan di situs, dan koperasi seniman, baik untuk tujuan menempatkan suatu pameran atau untuk mengelola galeri dalam jangka panjang " (Terroni, 2011).

2.1.3 Teori Yang Sesuai Dengan Objek

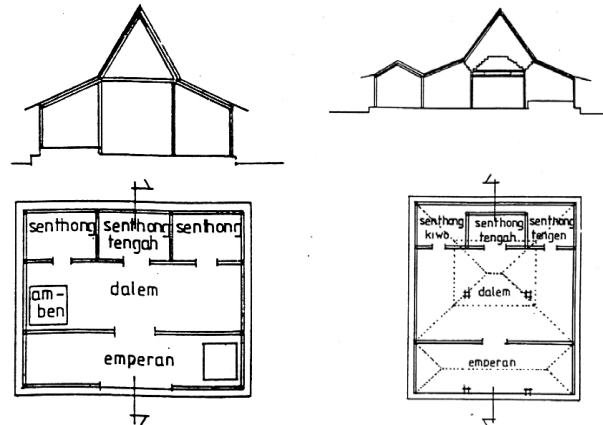
Art House adalah ruang bagi para seniman sebagai tempat untuk berfikir kreatif dalam penciptaan karya. Mulai menyusun ide-ide dan mengerucutkan menjadi konsep sampai karya itu selesai, selain menjadi studio, ruang ini juga di gunakan sebagai tempat tinggal bagi para seniman. Di dalam art house tidak cukup hanya dengan kehidupan pribadi seniman sendiri, tapi di art house pun adalah ruang bagi apresiator seni untuk menikmati karya, disana bisa di lihat proses berkarya seniman.

Art House menampung seniman untuk berkarya, art house juga memiliki kafe sebagai tempat berkumpul dan berdialog yang menjadi sarana untuk memperdalam isu dan mengerucutkan menjadi sebuah konsep atau bisa juga hanya sekedar bercanda. Dalam hal ini seniman yang berada di Art House adalah jenis seni rupa 2 dimensi, media jenis seni ini berupa lukis, *drawing*, dan grafis. Kemudian seni rupa 3 dimensi, dalam hal ini adalah seni patung, ada juga jenis *performing art* adalah jenis suatu ekspresi berbentuk gerakan tubuh atau mimik wajah yang di lakukan dalam suatu ruang yang di dukung dengan beberapa properti, dan seni musik, music disini berupa music tradisional atau etno, atau grup band ataupun akustik.

Dalam rancangan Art House kali ini di harapkan dapat menghidupkan nuansa kebudayaan jawa yang bersanding dengan era minimalis saat ini. Oleh karenanya perancangannya juga harus mempertimbangkan aspek kebudayaan jawa dengan prinsipnya dalam konsepsi ruang tradisional jawa dengan konteks budaya seperti sebagai berikut, (Kartono : 2005).

a. Konsep ruang

Sebuah rumah tinggal Jawa setidaknya-tidaknya terdiri dari satu unit dasar yaitu omah yang terdiri dari dua bagian, bagian dalam terdiri dari deretan sentong tengah, sentong kiri, sentong kanan dan ruang terbuka memanjang di depan deretan sentong yang disebut dalem sedangkan bagian luar disebut emperan seperti dijelaskan di gambar di bawah ini:



Gambar 2.1. 1. Rumah tradisional Jawa (Sumber : Kartono, J. Lukito. Konsep Ruang Tradisional Jawa dalam Konteks Budaya)

b. Orientasi Ruang

Rumah tinggal di daerah Yogyakarta dan Surakarta kebanyakan memiliki orientasi arah hadap ke Selatan. Orientasi ini menurut tradisi bersumber pada kepercayaan terhadap Nyai Roro Kidul yang bersemayam di Laut Selatan. Demikian juga dengan arah tidur (Wondoamiseno dan Basuki, 1986). Namun rupanya makin jauh dari pusat keraton (kebudayaan Jawa) kebiasaan ini makin ditinggalkan, seperti yang terjadi di daerah Somoroto, Ponorogo (Setiawan, 1991). Dalam primbon Betaljemur Adammakna bab 172 dipaparkan juga cara penentuan arah rumah yang diperhitungkan berdasarkan hari pasaran kelahiran pemilik rumah berkaitan dengan arah ke empat penjuru angin.

c. Konfigurasi ruang

Konfigurasi ruang atau bagian-bagian rumah orang Jawa di desa membentuk tatanan tiga bagian linier belakang. Bagian depan pendopo, di tengah peringgitan dan yang paling belakang dan terdalam adalah dalem.

d. Nilai Simbolik Rumah Jawa

Menurut Aria Ronald terdapat beberapa nilai-nilai rumah Jawa yang bersifat simbolik seperti table di bawah ini :

Tabel 2.1. 1. Nilai – nilai simbolik rumah tradisional Jawa

No.	Nilai	Aktualisasi	Aplikasi
1.	Keindahan/ cita - cita	Timbulnya tipologi bentuk bangunan rumah, ornament dan warna	Pembentukan ornamentasi pada bangunan dengan permainan fasad.
2.	Bersatu dengan lingkungan	Ruang - ruang pendopo, pringgitan dan gadri yang terbuka	Ruangan cenderung terbuka untuk bangunan publik dan semi publik, sedangkan ruangan yang sifatnya privat lebih tertutup.
3.	Perlindungan/ kebijaksanaan	Bentuk atap berkesan bentuk manusia dengan posisi menelungkup dan berusaha melindungi seluruh luasan lantai	Atap menutup seluruh bangunan dan berfungsi sebagai naungan.
4.	Jasmani/ pancaindra/ nafsu	Penampilan tidak kontras	Fasad di rancang sedemikian rupa menggunakan material asli dengan skema warna yang tidak kontras dengan bangunan di wilayah tapak.
5.	Kepandaian/ keuletan/ ketangkasan	Keanekaragaman konstruksi yang mampu menampilkan ragam kekuatan, turama terhadap pengaruh angin, gempa dan radiasi matahari	Permainan konstruksi dengan beberapa macam jenis konstruksi dengan material baja atau beton dengan mengedepankan kekuatan dengan pertimbangan iklim di wilayah bangunan.
6.	Kesenangan	Proporsi luasan yang baik antara lain 2:3, 3:4, 3:3, 3:5 dan ketinggian ruang yang cukup memadai 2,5 x tinggi manusia rata - rata dan ukuran ergonomic yang cukup longgar dengan memperhatikan adanya jarak psikologi	Pengaturan tinggi bangunan yang di sesuaikan dengan proporsi tinggi manusia rata-rata.
7.	Cita - cita luhur yang selalu mengundang gangguan	Sistem pelubangan yang selalu diberi penghalang, misalnya adanya dinding penghalang dan pohon penghalang untuk menjadi barrier dengan ha lasing yang hendak memasuki rumah	Pemberian <i>border</i> atau batas atau pagar di wilayah sekitar bangunan untuk keamanan
8.	Cita - cita meraih <i>tata tentrem kerta raharja</i>	Permainan tinggi rendah pohon, langit - langit ruangan menurut tatanan irama yang nantinya dapat digunakan untk mengendalikan emosi penggunaanya.	Permainan elevasi pada ruangan dan lingkungan tapak sesuai fungsi dan kebutuhan.

(Sumber : Ronald, 2005)

2.1.4 Teori Arsitektur Yang Sesuai Dengan Objek

a. Studio gambar

Studio bagi para seniman adalah tempat dimana proses berkarya dimulai dan di selesaikan, bentuk karyanya pun bermacam-macam, mulai *painting*, *drawing*, grafis, patung dll.

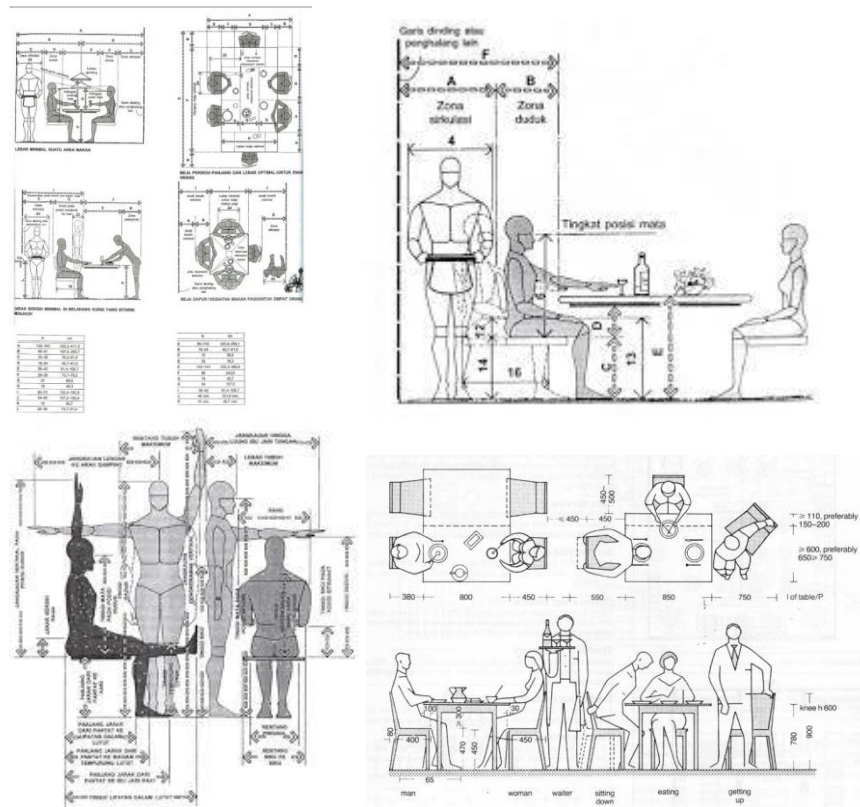
Ada dua tempat bagi pelukis ketika berkarya. Dalam ruangan studio (indoor) dan luar ruangan studio, di alam terbuka (outdoor). Pelukis bisa berkarya dimana saja dan kapan saja, tidak terikat tempat dan waktu. Studio bagi pelukis sangat penting keberadaannya. Studio sebagai tempat berkarya mendukung profesionalitas, mendorong produktivitas dan kreativitas para seniman untuk berkarya.

b. Kafe

Sebuah kafe juga mempunyai beberapa persyaratan ruang yang dilihat dari segi keamanan, keselamatan, kenikmatan, dan kesehatan. Suatu hal yang prinsip pada ruang kafe adalah persyaratan tentang kenikmatan manusia yang dititikberatkan pada kebutuhan ruang gerak atau individu. Kebutuhan ruang gerak bagi manusia atau individu adalah 1,4 - 1,7 m² .

Sirkulasi antara pengunjung dan karyawan tidak boleh terjadi bersilangan. Dikatakan bersilangan jika sirkulasi antara pelayan dan pengunjung saling bertemu tanpa adanya sirkulasi alternatif lainnya. Pelayan sebaiknya mempunyai sirkulasi sendiri sehingga ketika sekali melayani suatu tempat dapat sekaligus melayani tempat lainnya.

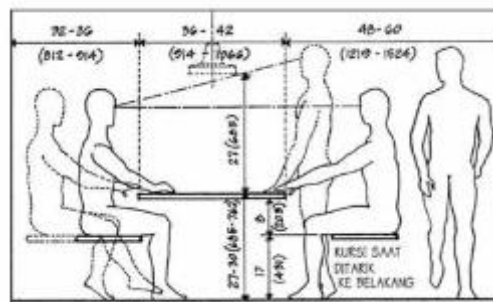
Sirkulasi dalam kafe dapat dilewati pengunjung, kereta makanan, dan pelayanan ketika melayani. Kebutuhan akan meja dan tempat duduk yang ideal untuk aktivitas makan dan minum di area makan (Neufert, 2002).



Gambar 2.1. 2. Proporsi duduk (sumber : Neufert , 2002)

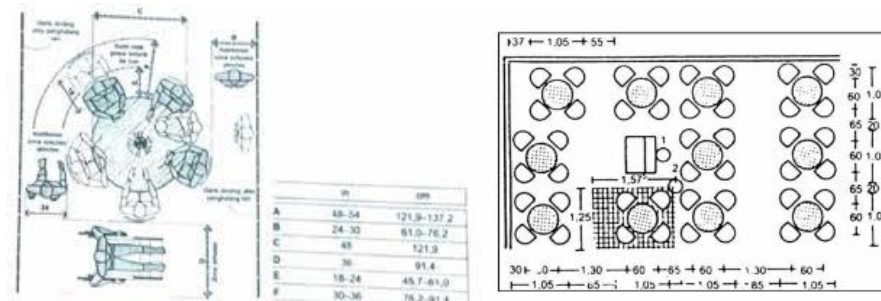
Beberapa teori tentang pencahayaan dalam kafe antara lain :

- Pencahayaan yang terlalu terang / kurang terang dapat mengakibatkan mata menjadi sakit. Hal tersebut berkaitan dengan waktu penggunaan yang cukup lama, misal pengunjung yang sedang bersantai sambil berbincangbincang dan pelayan yang kurang lebih bertugas selama enam jam.
- Pencahayaan seragam menyebabkan atmosfer terasa membosankan.
- Pencahayaan yang terlalu tajam menyebabkan makanan kelihatan tidak nikmat untuk dimakan.
- Untuk tingkat aktivitas tinggi seperti dapur, gudang, dan kasir pembayaran harus menggunakan pencahayaan terang.



Gambar 2.1. 3. Jarak pandang manusia (sumber : Neufert , 2002)

Tempat duduk dapat menciptakan perasaan keintiman. Variasi peletakan tempat duduk menawarkan pilihan untuk suasana yang lebih intim atau terbuka, serta mempengaruhi jumlah tempat duduk yang dapat diletakkan dalam ruangan. (Neufert, 2002)



Gambar 2.1. 4. Pola duduk (Sumber : Neufert , 2002)

c. Galeri

Galeri merupakan ruang paling utama karena berfungsi mewadahi karya-karya seni yang dipamerkan. Pada perkembangan selanjutnya, galeri berdiri sendiri terlepas dari museum. Fungsi dari galri pun mulai berkembang, bukan hanya sebagai ruang untuk memajang atau memamerkan saja, melainkan juga berkembang sebagai ruang untuk menjual karya seni atau proses transaksi barang seni. Senada dengan yang digambarkan oleh Darmawan T. (1994) bahwa galeri lebih merupakan bagian dari pertumbuhan ekonomi daripada perkembangan seni. Pertumbuhan galeri berprinsip pada memutar seni dengan uang dan menggerakkan uang lewat seni.

Pada fasilitas galeri biasanya terdapat ruang pameran yang mengkomunikasikan karya-karya visual arts dan kerajinan lainnya.

Permasalahan Perancangan pada galeri biasanya adalah bagaimana menentukan aktivitas dan alur kegiatan, bagaimana merencanakan kebutuhan ruang yang mewadahi aktivitas tersebut serta menyusun hubungan fungsional antar aktivitas, bagaimana menetapkan standar dan syarat-syarat pokok perancangan ruang interior galeri seni agar memenuhi kriteria standar ruang pameran galeri seni dan bagaimana merancang interior galeri seni lukis dengan menerapkan konsep kolaborasi.

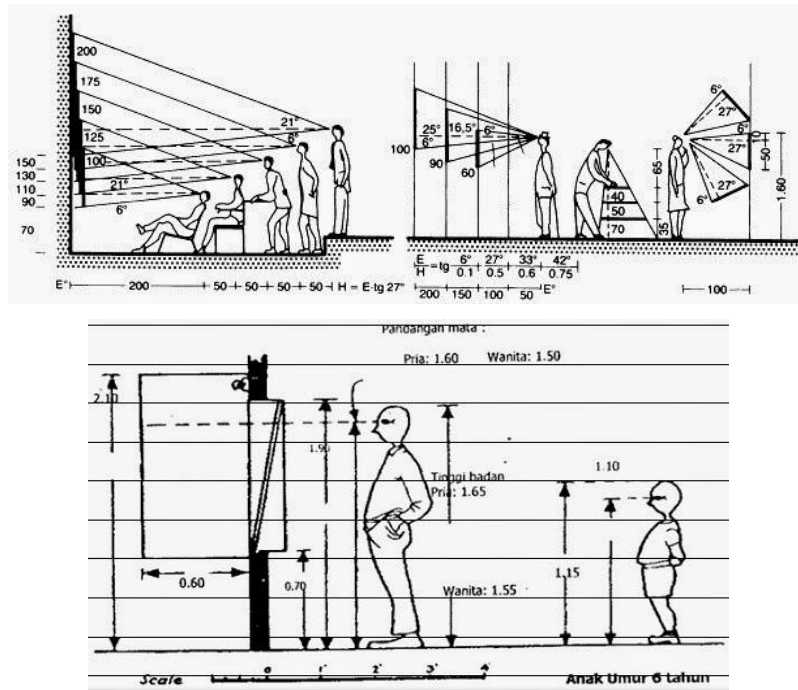
Beberapa hal yang perlu diperhatikan pada fasilitas galeri :

- Tinggi rata-rata manusia (indonesia) dan jarak pandang

Tabel 2.1. 1. Tinggi rata - rata manusia

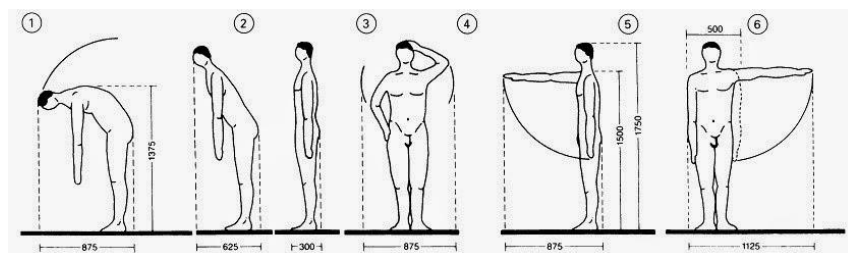
Jenis Kelamin	Tinggi Rata-rata	Pandangan Mata
Pria	165cm	160
Wanita	155cm	150
Anak-anak	115cm	100

(Sumber : Ernst and Peter Neufert, Architects' Data, Third Edition)



Gambar 2.1. 5. Jarak Pandang Manusia (Sumber : Ernst and Peter Neufert, Architects' Data, Third Edition)

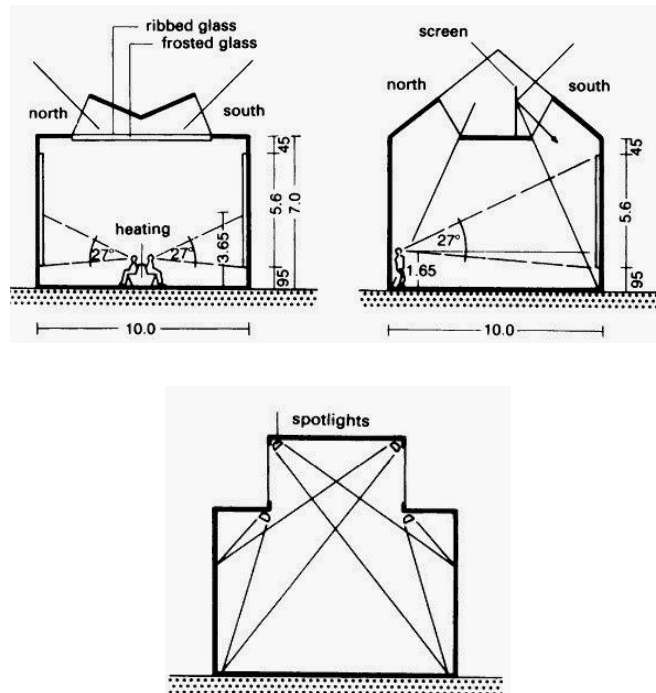
- Kemampuan gerak anatomi



Gambar 2.1. 6. Kemampuan Gerak Anatomi Manusia Sumber : Tga-409 Syarifah Andayani, USU

Gerak anatomi leher manusia sekitar 30° ke atas dan 40° kebawah atau ke samping, sehingga pengunjung merasa nyaman dalam bergerak untuk melihat karya-karya pada galeri.

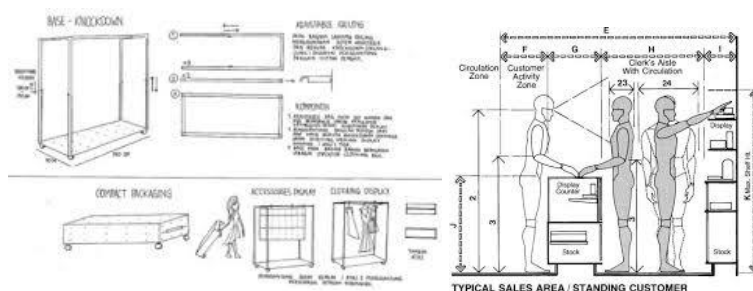
- Pencahayaan



Gambar 2.1. 7. Pencahayaan Buatan Sumber : Ernst and Peter Neufert, Architects' Data, Third Edition

d. Art Shop

Art Shop yang di maksud dalam perancangan Art House ini adalah berbentuk sebuah ruang yang di fungsikan sebagai jual beli, barang-barang dalam art shop ini di peroleh dari hasil karya seniman yang berbentuk merchandise yang bisa langsung di beli oleh pengunjung art house.



Gambar 2.1. 8. Display toko (sumber : Neufert)

Di dalam art shop ada beberapa ruang, diantaranya ruang display, ruang stok barang, gudang (ruang servis), kasir, kantor. Ada 3 jenis standar display barang yang umumnya di terapkan dalam took ataupun art shop

1. Window display

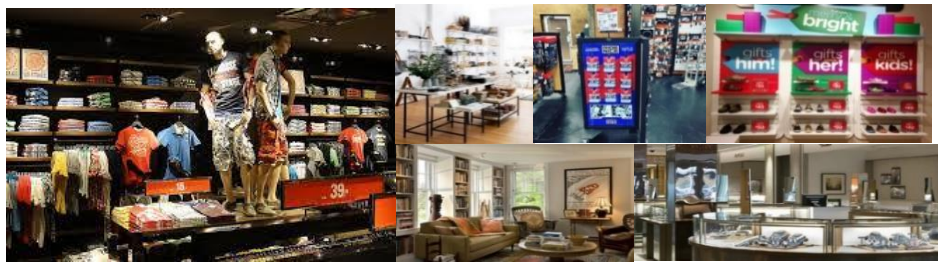
Window display adalah display barang yang di letakkan di etalase atau ruang yang tidak tersentuh oleh pengunjung, yang di fungsikan untuk menjaga keamanan barang. Tujuannya untuk menarik pembeli, ketika pengunjung artshop ingin membeli, bisa di ambilkan dari ruang stok barang.



Gambar 2.1. 9.Window Display

2. Interior display

Interior display adalah penataan barang yang ada di dalam ruangan toko. display ini adalah display yang sudah biasa di lakukan oleh masyarakat, dalam interior display ada beberapa jenis: Merchandise display (ini dibagi menjadi open interior display dan close interior display), architectural display, store sign and decoration display, dealer display, solari display.



Gambar 2.1. 10. Interior Display

3. Eksterior display

Eksterior display adalah penataan barang yang berada di area luar ruangan toko, tujuannya untuk promosi dan agar mudah di lihat oleh masyarakat.



Gambar 2.1. 11. Eksterior Display

e. Taman

Fasilitas taman atau ruang terbuka hijau di rencanakan seluas 40% dari luas tapak, berikut adalah beberapa Kriteria pemilihan vegetasi untuk taman lingkungan

- Tidak beracun, tidak berduri, dahan tidak mudah patah, perakaran tidak mengganggu pondasi
- Tajuk cukup rindang dan kompak, tetapi tidak terlalu gelap;
- Ketinggian tanaman bervariasi, warna hijau dengan variasi warna lain seimbang;
- Perawakan dan bentuk tajuk cukup indah;
- Kecepatan tumbuh sedang;
- Berupa habitat tanaman lokal dan tanaman budidaya;
- Jenis tanaman tahunan atau musiman;
- Jarak tanam setengah rapat sehingga menghasilkan keteduhan yang optimal;
- Tahan terhadap hama penyakit tanaman;
- Mampu menyerap dan menyerap cemaran udara;
- Sedapat mungkin merupakan tanaman yang mengundang burung.

f. Ruang parkir

Dalam merancang tempat parkir untuk wisata di luar ruangan (*outdoor*) perlu memperhatikan beberapa aspek yang sesuai dengan kondisi lingkungan sekitar dan tergantung akan kebutuhan ruang, batas bentuk permukaan tanah dan biaya.

Dalam menghitung kebutuhan luas parkir dapat menggunakan rumus berikut :

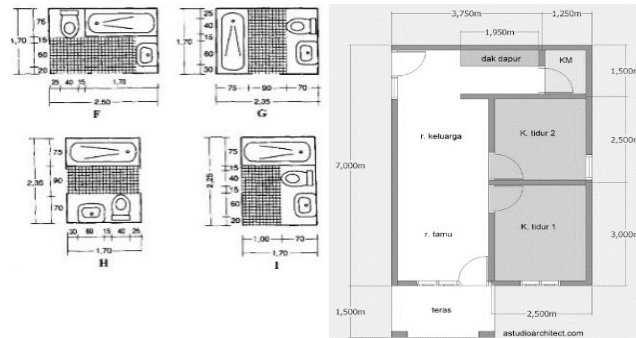
$$N = \frac{v \times s}{p \times h}$$

N = Luas Ruang yang dibutuhkan,
v = Jumlah pengunjung harian,
p = jumlah rata - rata orang per-mobil,
s = rata-rata lama waktu berkunjung,
h = rata rata waktu harian dimana lahan akan digunakan

Pada umumnya rancangan parkir di area luar ruangan harus dengan bentuk permukaan tanah untuk mengurangi *cut* and *fill* pada permukaan tanah yang berkontur. Oleh karena itu, rancangan parkir linear satu arah dimana jalan ditempatkan pada daya tarik utama dengan parkir kendaraan di sebelahnya cocok digunakan pada lahan di lereng gunung (Bell,1997).

g. Residensi

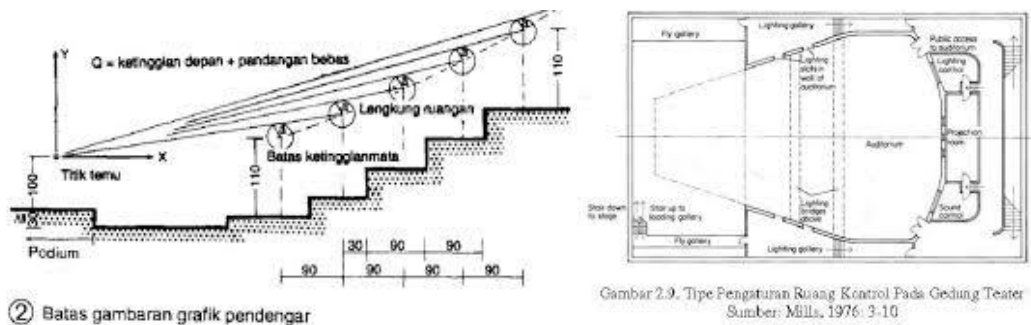
Residensi yang di maksud dalam perancangan art house ini adalah berbentuk seperti guest house, tetapi hanya memiliki sedikit kamar untuk keperluan penginapan seniman yang menjalani residensi di art house



Gambar 2.1. 12. Denah Residensi

h. Ruang Pertunjukan

Adalah ruang yang di fungsikan sebagai tempat mempresentasikan karya, perform dan berdialog dengan para penggembar seni, atau bisa juga di fungsikan untuk teater dan tari. Rancangan ruang pertunjukan ini berbentuk semi terbuka. Terdapat tribun untuk tempat duduk bagi penonton dengan ketinggian yang berkontur memanjang.



Gambar 2.9. Tipe Pengaturan Ruang Kontrol Pada Gedung Teater
Sumber: Mills, 1976: 9-10

Gambar 2.1. 13. Ruang pertunjukan

i. Office

Office yang dimaksud disini adalah ruang pengelola dari *Ruang Atas* art house. Yang didalamnya terdapat dari kursi meja, rak dan lemari, ruang ini berfungsi sekaligus sebagai arsip dan admin semua kegiatan yang ada di art house, juga unuk ruang diskusi internal antar pengelola art house.

Dari data diatas diperkirakan besar lahan yang dibutuhkan dalam rancangan *Ruang Atas* art house sebesar 1000m². Berikut adalah perkiraan besaran ruang dalam art house:

Galeri	: 10 m x 15 m	Art Shop	: 7 m x 11m
Kafe	: 10 m x 15 m	Office	: 5 m x 7 m
Residensi	: 7 m x 10 m	Ruang Parkir	: 15 m x 20 m
Studio	: 5 m x 7 m	Taman	: 20 m x 50 m
Perform Art	: 10 m x 15 m	Sirkulasi	: 25 %

2.1.5 Tinjauan Pengguna Objek

Art House merupakan space yang difungsikan untuk aktivitas berkarya dalam bidang seni dimana didalamnya juga mewadahi aktivitas beristirahat atau residensi area demi kemudahan penggunaanya dalam melangsungkan project. Objek ini secara managerial di kelolah oleh pihak pengelola *Ruang Atas* yang kemudian di dukung oleh program dari pemerintah dan bekerja sama dengan media untuk publikasi yang nantinya akan mengundang banyak masyarakat dan kolektor yang tertarik dengan karya pengguna inti dari objek ini, yaitu seniman. Seniman yang di wadahi pada objek ini adalah sebagai berikut,

a. Seniman seni rupa

Adalah seniman yang mengekspresikan karyanya dengan media rupa, bisa 2 atau 3 dimensi. Karya 2 dimensi biasanya dengan media kanvas, kertas ataupun media-media lain yang tetap bersifat 2 dimensi, alat lukis biasanya menggunakan kuas atau bisa juga langsung dengan tangan, bahan lukis biasanya menggunakan cat akrilik atau cat minyak. Karya 3 dimensi biasanya berbentuk patung, bahan pembuat patung ini pun bermacam-macam, ada yang dari resin, besi, kayu, kaca, tanah dan lain-lain, karena memang seniman harus tetap eksplor diri dan tidak terbatas dengan media.

b. Seniman seni tari

Yaitu seniman yang mampu mengeskpresikan karyanya dengan gerakan atau tari. Seniman yang berkarya dengan gerakan atau ekspresi biasanya di sebut karya performing art, karya ini bisa di lakukan secara berkelompok ataupun sendiran. Utuk proses berkarya mereka di lakukan dalam sebuah panggung dalam suatu acara tertentu, atau dengan cara lain dengan merekam perform mereka lalu di visualisasikan dengan video untuk di pameran di galeri.

c. Seniman seni musik

Adalah seniman yang biasa yang bermain alat musik, untuk di wilayah seni ini kebanyakan dengan kelompok atau dalam bentuk grup band, seniman ini mempresentasikan karyanya lewat lagu atau lirik, dan di iringi dengan music yang di hasilkan dari kelompok, seniman ini terdiri dar pemain drum, bass, melodi dan rytme.

d. Seniman fotografi dan film

Seniman ini menggunakan media digital berupa foto dan video untuk membuat sebuah karya, seniman fotografi berbeda dengan fotografer biasanya, mereka memiliki konsep dalam mengambil sebuah gambar, sedangkan seniman dengan media video mereka membuat sebuah film atau pun video yang di dalamnya meiliki pesan-pesan yang akan di sampaikan ke publik.

e. Masyarakat umum

Masyarakat umum disini yang di maksud adalah yang tertarik dengan seni ataupun yang hanya mencari rekreasi. Tidak terbatas umur atau jenis kelamin, wisatawan lokal ataupun mancanegara, juga mencakup difabel.

f. Pemerintah

Pemerintah yang di maksud adalah dinas kebudayaan dan pariwisata. di harapkan dapat menjalin hubungan baik dengan pelaku seni dan juga atmosfer seni di Kota Solo.

g. Kolektor

Kolektor adalah pecinta seni yang mengoleksi (membeli) karya seni untuk menjadi koleksi karya seni di rumahnya, atau juga untuk di jual kembali.

h. Akademisi

Akademisi yang dituju disini adalah siswa dari SD sampai SMA, Selain itu juga untuk mahasiswa untuk mengenalkan seni dan apresiasi seni sejak dini.

2.1.6 Studi Preseden Berdasarkan Objek

a. Cemeti Art House

Cemeti art house didirikan sejak 1988, terletak di jalan DI Panjaitan No.41, Mantriheron, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Ruang ini di fungsikan sebagai ruang pameran, residensi, studio, performing art, an juga diskusi.



Gambar 2.1. 14. Cemeti Art House

Pada tahun 1999 bangunan cemeti art house di desain oleh Ir. Eko Agus Prawoto M.Arch, IAI, seorang arsitek asal Jogja yang pada tahun 2002 bangunan ini memperoleh penghargaan dari IAI sebagai bangunan kebudayaan.

Cemeti sendiri memang di desain dengan langgam Jawa yang bisa di lihat di bentukan atap yang memakai atap Joglo dan ornamen-ornamen Jawa pada fasad bangunan, di tambah penataan vegetasi yang rindang dan rimbun menambah keasrian di sekitar Cemeti.



Gambar 2.1. 15. Ruang Cemeti Art House 1

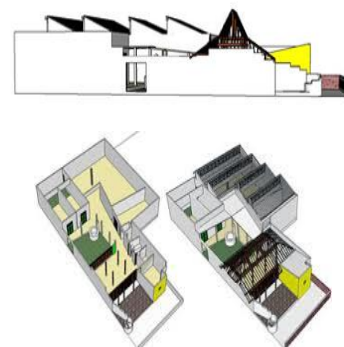
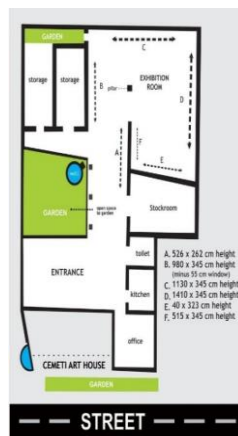
Cemeti juga memiliki fasilitas residensi yang digunakan seniman untuk mengolah ide-ide dalam berkesenian, terdapat workspace dan juga kamar semacam guest house untuk peminatan seniman residensi. Fasad di area guest house menerapkan arsitektur colonial yang bercampur dengan Jawa dengan penambahan material alternatif lainnya.



Gambar 2.1. 16. Ruang Cemeti Art House 2

Dalam galeri atau ruang pameran menerapkan prinsip *white cube*, dimana seluruh tembok putih, dan ruangan dengan sudut siku-siku. Untuk perkerasannya menggunakan keramik cream kecokelatan.

Penataan ruangan di Cemeti sendiri, galeri berada di bagian dalam yang dekat dengan Workspace dan guest house, di tengah terdapat patio untuk penghawaan. Cemeti art house adalah bangunan yang menarik, disana perpaduan antara



Gambar 2.1. 17. Gambar Arsitektural Cemeti Art House

rumah Jawa (Joglo), ekologi, dan arsitektur kolonial sangat terasa semua tanpa mematikan atau menyingkirkan yang lain.

Kesimpulan yang dapat dari studi preseden Cemeti art house adalah, cemeti merupakan bangunan yang menggunakan langgam Jawa sebagai fasad utama, dengan menggunakan material lokal yang berada di sekitar Jogja. Cemeti juga memperhatikan penghawaan alami dengan adanya patio di bagian tengah bangunan. Ketika dilihat dari sudut pandang arsitektur simbiosis, cemeti memadukan budaya Jawa (nusantara) dengan arsitektur pos modern.

Tabel 2.1. 2. Parameter preseden Cemeti Art House

No.	Parameter Preseden	Penerapan pada Objek Preseden
1.	Fasad Bangunan	<i>Cemeti Art House</i> ini didesain dengan langgam Jawa yang bisa dilihat di bentuk atap yang memakai atap Joglo dan ornamen-ornamen Jawa pada fasad bangunan, ditambah penataan vegetasi yang rindang dan rimbun menambah keasrian di sekitar Cemeti. Di sisi lain fasad di area guest house menerapkan arsitektur kolonial yang bercampur dengan Jawa dengan penambahan material alternatif lainnya.
2.	Ruang Residensi	Cemeti memiliki fasilitas residensi yang digunakan seniman untuk mengolah ide-ide dalam berkesenian, terdapat workspace dan juga kamar semacam guest house untuk peminatan seniman residensi.

(Sumber : Analisa pribadi, 2019)

b. Selasar Sunaryo Art Space



Gambar 2.1. 18. Selasar Sunaryo

Selasar Sunaryo berada di Jalan Bukit Pakar Timur, Dago, Bandung, Jawa Barat, kawasan ini terletak di daerah perbukitan. Luas keseluruhan area sebesar 5000m² dengan tingkat kemiringan sekitar 20%-40% di atas permukaan laut.

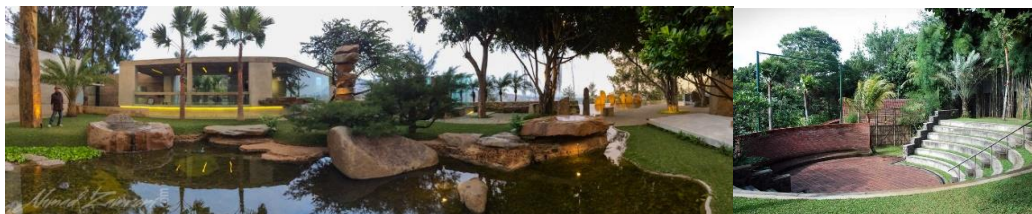
Selasar Sunaryo sendiri dibangun oleh Pak Sunaryo sekaligus pemilik art space ini. Bentuk fasad dari Selasar Sunaryo lebih ke Arsitektur Posmodern dengan atap miring dan pintu kaca sebagai entrance



Gambar 2.1. 19. Interior Selasar Sunaryo

Diatas adalah gambar galeri di Slasar Sunaryo, atap menggunakan struktur *space frame* dan berbentuk melengkung. Tema yang di gunakan dalam galeri menggunakan white cube, dimana dinding berwarna putih dengan sudut siku, perkerasan di galeri ada yang menggunakan cor dan ada bagian yang menggunakan kayu parket.

Di area outdoor terdapat selasar yang di fungsikan sebagai area pertunjukan, ada juga taman batu dan kolam dengan view perbukitan di Lembang, Bandung.



Gambar 2.1. 20. Outdoor Selasar Sunaryo

Fasilitas penunjang di Selasar Sunaryo ini terdapat kafe dan perpustakaan. Kafe disini terbangun di sekeliling pohon dengan dahan pohon sebagai peneduh untuk pengunjung kafe ini.



Gambar 2.1. 21. Fasilitas penunjang Selasar Sunaryo

Karena keadaan kontur yang tidak rata di daerah perbukitan, maka dalam perancangannya dilakukan pemisahan massa bangunan berdasarkan pengelompokan fungsi aktifitas.



Gambar 2.1. 22. Zoning fungsi Selasar Sunaryo

Berikut pengelompokan massa bangunan di Selasar Sunaryo berdasarkan fungsinya :

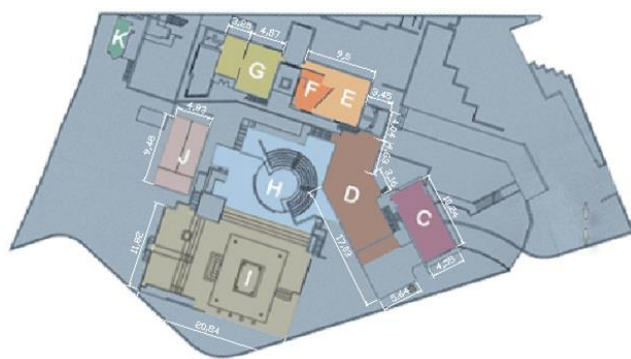
- Fungsi Bangunan Utama, dengan dimensi sekitar 8,4x22 m² yang terdiri atas tiga lantai yang berbeda dengan split level yang memanfaatkan pola kontur eksisting.
- Fungsi Bangunan Penunjang, yang terdiri atas dua lantai yang berbeda dengan split level.
- Ruang Amphiteater terbuka berbentuk setengah lingkaran dengan diameter sekitar 20m dari lingkaran luar amphiteater dan 10m dari lingkaran luar.

Sirkulasi terpusat di area outdoor wilayah selasar. Sirkulasi dibagi menjadi dua, pertama sirkulasi yang mengarah pada galeri (merah), kedua sirkulasi yang mengarah ke kopi selasar (Kuning).



Gambar 2.1. 23. Denah Sirkulasi Slasar Sunaryo

denah lantai-1 Selasar Sunaryo Art Space

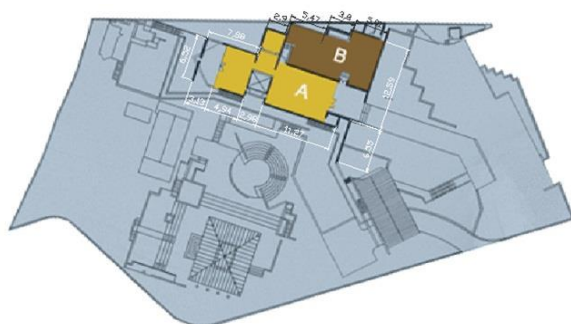


keterangan :

- C. Wing Space
- D. Kopi Selasar
- E. Central Space
- F. Cinderamata Selasar
- G. Audio Visual Space
- H. Amphitheatre
- I. Bale Handap
- J. Bamboo House

(sumber : www.SelasarSunaryo.net)

Gambar 2.1. 24. Denah Lantai 1 Selasar Sunaryo



denah lantai-2 Selasar Sunaryo Art Space

keterangan :

- A. Stone Garden
- B. Main Space

Gambar 2.1. 25. Denah Lantai 2 Selasar Sunaryo

(sumber: www.SelasarSunaryo.net)

Kesimpulan yang dapat di ambil dari studi preseden objek selasar sunaryo adalah, selasar sunaryo merupakan art space yang ada di Bandung, Selasar Sunaryo cenderung bergerak di *contemporary art* yang sekarang ini banyak di bincangkan di berbagai kalangan seni, disana juga terdapat fasilitas kafe yang bernama kopi selasar yang di fungsikan sebagai pendukung. Selasar Sunaryo mameiliki galeri sebagai ruang utama dan juga panggung dan tribun yang di pakai intuk performing art.

Tabel 2.1. 3. Parameter preseden Slasar Sunaryo

No.	Parameter Preseden	Penerapan pada Objek Preseden
1.	Pola Tata Ruang	<p>Pola tata ruang dalam Slasar Sunaryo ini ditata berdasarkan fungsi ruang yaitu sebagai berikut,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fungsi Bangunan Utama, dengan dimensi sekitar 8,4x22 m2 yang terdiri atas tiga lantai yang berbeda dengan split level yang memanfaatkan pola kontur eksisting. • Fungsi Bangunan Penunjang, yang terdiri atas dua lantai yang berbeda dengan split level. • Ruang Amphiteater terbuka berbentuk setengah lingkaran

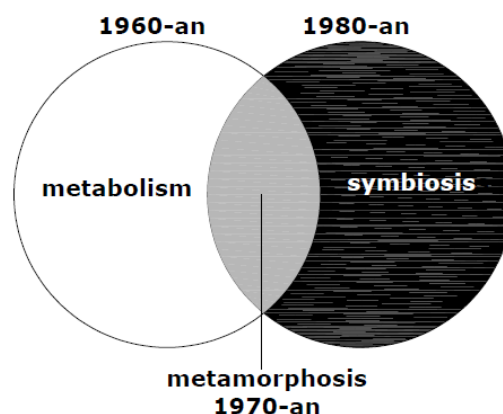
		dengan diameter sekitar 20m dari lingkaran luar amphiteater dan 10m dari lingkaran luar. Sirkulasi terpusat di area outdoor wilayah selasar. Sirkulasi dibagi menjadi dua, pertama sirkulasi yang mengarah pada galeri, kedua sirkulasi yang mengarah ke kopi selasar.
2.	Ruang Galeri	Galeri pada Slasar Sunaryo, menggunakan struktur <i>space frame</i> dan berbentuk melengkung pada bagian atasnya. Tema yang digunakan dalam galeri menggunakan white cube, dimana dinding berwarna putih dengan sudut siku, perkerasan di galeri ada yang menggunakan cor dan ada bagian yang menggunakan kayu parket.

(Sumber : analisa pribadi, 2019 dan <http://fariable.blogspot.com/2011/07/selasar-sunaryo-art-space.html>)

2.2. Tinjauan Pendekatan Objek

2.2.1. Definisi Pendekatan Arsitektur

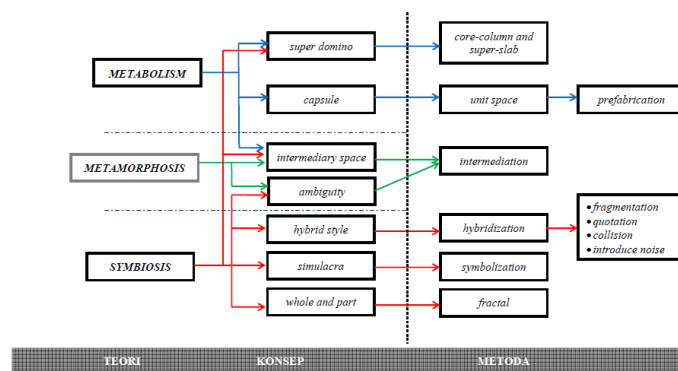
Simbiosis adalah suatu pendekatan arsitektur yang berasal dari pemikiran *Kisho Kurokawa*, beliau adalah seorang arsitek dari Jepang. *Kisho Kurokawa* memulai karirnya sebagai arsitek sejak tahun 1959 dengan membawa prinsip “*Age Of Life*” untuk melawan paham era arsitektur modern dengan prinsip “*Age Of Machine*”, prinsip yang digunakan dalam membawa “*Age Of Life*” adalah prinsip *Metabolism* dan *Symbiosis* (*Kurokawa, 2000:6*), secara konseptual tema-tema rancangannya berakar dari Budhisme dan tradisi budaya Jepang. Dalam perjalanannya ber arsitektur, Kisho Kurokawa melewati dua fase yang masing-masing memiliki konsep yang berbeda, *metabolism* sendiri adalah konsep yang digunakan Kisho kurokawa pada era 1960-an, dan kemudian bergeser menjadi *metamorphosis* atau perpindahan pada tahun 1970-an, dan yang terakhir *symbiosis* di tahun 1980-an.



Gambar 2.2. 1. Irisan Metabolism, Symbiosis dan Metamorphosis (Sumber: Mashuri. Kajian Teori, Metode, dan Aplikasi Khiso Kurokawa. 2009)

Metabolism dan *symbiosis* sendiri memiliki konsep yang berkaitan, Kisho Kurokawa menyatakan bahwa prinsip pertama dari “metabolism” adalah simbiosis waktu (*Symbiosis of Time*); prinsip kedua dari “metabolism” adalah simbiosis ruang (*Symbiosis of Space*), pernyataan ini memberikan pemahaman bagaimana hubungan antara “*Metabolism*” dan “*Symbiosis*” berkaitan (Kurokawa, 2000:7)

Dalam filosofi pemikiran simbiosis sendiri sebenarnya ingin mendekonstruksikan budaya Barat, metafisika dan logos. Simbiosis juga berarti satu kesatuan yang dualisme seperti, material dan mental, Fungsi dan emosi, sejarah dan masa depan, akal dan intuisi, agama dan ilmu pengetahuan, manusia dan alam, peradaban manusia dan teknologi. Dengan kata lain simbiosis adalah percampuran dua unsur budaya yang berbeda dalam satu entitas, yang di dalamnya kedua unsur tersebut masih independen, namun saling menguntungkan antara satu dengan lainnya. Perbedaan budaya dapat diartikan karena dipisahkan oleh waktu dalam garis budaya yang sama (konsep diakronik). Selain itu, perbedaan budaya dapat dibedakan oleh perbedaan ruang, yang karenanya berbeda masyarakat dan budayanya (konsep sinkronik).



Gambar 2.2. 2. Teori, konsep, dan Metode pemikiran Kisho Kurokawa (Sumber: Mashuri. Kajian Teori, Metode, dan Aplikasi Kisho Kurokawa. 2009.)

Tabel diatas adalah kerangka pemikiran Kisho Kurokawa yang berkaitan dengan teori, konsep, dan metode perancangan yang di terapkan dalam karya arsitektur beliau. Konsep dan metode yang di usung dalam arsitektur simbiosis adalah hybrid style, simulacra, whole and part, dan untuk metodenya hybridization, symbolization, fractal. Berikut adalah penjelasan dari kosep dan metode diatas (Mashuri, 2009):

- “*hybrid style*”, digambarkan sebagai pencampuran atau penggabungan berbagai unsur terbaik dari budaya yang berbeda, baik antara budaya masa kini dengan masa lalu, atau antar-budaya masa kini. Menurut Kurokawa, *hybrid* berarti menerima penggunaan referensi majemuk (*plural reference*) yang lintas budaya dan sejarah, atau dengan kata lain penggabungan bentuk-bentuk tradisional dengan teknologi yang modern.
- “*simulacra*”, digambarkan sebagai sebuah simbol yang dijelaskan tanpa menentukan artinya terlebih dahulu. Dengan kata lain, *simulacra* adalah sebuah tanda, dimana

pembacanya secara bebas untuk menginterpretasikan arti dari tanda yang dilihat dan dibacanya.

- “*whole and part*”, digambarkan sebagai bentuk upaya menyatukan pecahan dari kepingan elemen yang terpisah menjadi satu kesatuan serial yang menerus. Contoh: elemen-elemen kapsul pada Nakagin Capsule Tower disatukan menjadi satu kesatuan yang utuh dengan menempelkannya ke bidang core.

metode yang di terapkan pada arsitektur simbiosis, Kisho Kurokawa memiliki hybridization, symbolization, fractal. Berikut adalah penjelasan dari metode tersebut (Mashuri, 2009):

- “*hybridization*”, diartikan sebagai kombinasi elemen-elemen antar budaya yang berbeda dan kombinasi elemen dari unsur-unsur sejarah dan budaya. Metode ini dilakukan dengan cara pemecahan unsur-unsur sejarah dan budaya (*fragmentation*), pengambilan elemen dari berbagai budaya (*quotation*), pencampuran antarbudaya yang berbeda (*collision*), dan manipulasi elemen - elemen dari berbagai budaya tersebut (*introduce noise*), *introduce noise* dilakukan dengan cara *differences* (mengubah material yang digunakan sebelumnya). Kurokawa mencontohkan aplikasi metode ini pada *National Bunraku Theatre*.
- “*symbolization*”, diartikan sebagai sesuatu yang berdiri atau mempresentasikan sesuatu yang lain dengan cara asosiasi, atau konvensi yang mengalami penurunan makna dari struktur yang tampak (Burden, 1998). Menurut kurokawa sendiri “*symbolization*” dapat di wujudkan dengan teknik asosiasi dan biosiasi. Asosiasi adalah menghubungkan beberapa hal dengan beberapa hubungan, biosiasi adalah menghubungkan dua hal yang tidak berhubungan sama sekali (kurokawa, 1991:147).
- “*Fractal*” merupakan struktur yang memiliki substruktur yang masing-masing substruktur memiliki substruktur lagi dan seterusnya. Setiap substruktur adalah replika kecil dari struktur besar yang memuatnya. Contoh fraktal dalam arsitektur adalah penerapan permainan perulangan bentuk geometris dengan keragaman dimensi dan peletakan sebagai bagian struktur, atau juga denah dengan bentuk dasar lingkaran dengan dua ukuran berbeda bertumpu pada pergerakan spiral pada susunan tangga.

Arsitektur berdasarkan filsafat simbiosis diciptakan dengan menelusuri akar sejarah dan budaya secara mendalam, dan pada saat yang sama berusaha untuk menggabungkan elemen-elemen dari budaya lain di dalamnya. Tidak ada satu pun ikon arsitektural ideal yang universal. Arsitek harus mengekspresikan budayanya, pada saat yang sama “menabrakkan” dengan budaya lain, menyesuaikannya dengan dialog, dan melalui simbiosis menciptakan arsitektur baru (Kurokawa, 1991).

Tabel 2.2. 1. Tabel Sistematika Temuan Pemikiran Kisho Kurokawa dalam Karya Teoritis

Tingkat	Substansi	<i>Metabolism in Architecture</i>	<i>Rediscovering Japanese Space</i>	<i>Intercultural Architecture</i>	<i>Kisho Kurokawa: Architect and Associates</i>	<i>From the Age of Machine to the Age of Life</i>
Wacana	Ideologi/Gagasan	<i>metabolisme</i>	<i>metabolisme dan simbiosis</i>	<i>simbiosis</i>	<i>metabolisme dan simbiosis</i>	<i>metabolisme, metamorfosis dan simbiosis</i>
	Konsep	<i>super domino, capsule, media space (en-space)</i>	<i>simulacra, ambiguity, intermediary space</i>	<i>intermediary space, hybrid style, simulacra, ambiguity, whole and part</i>	<i>abstraction,</i>	<i>super domino, intermediate space, ambiguous space,</i>
	Prinsip Utama		<i>diachronicity dan synchronicity</i>	<i>diachronicity dan synchronicity</i>	<i>diachronicity dan synchronicity</i>	<i>diachronicity dan synchronicity</i>
	Wujud Materi	Merupakan teori, konsep dan metoda	Merupakan konsep dan metoda	Merupakan teori, konsep dan metoda	Merupakan aplikasi dari teori, konsep dan metoda	Merupakan wacana khusus kritik terhadap arsitektur
	Tujuan	Mencari hubungan antara arsitektur dan alam, manusia dan teknologi	Mencari hubungan antara arsitektur kontemporer dan budaya Jepang	Membangkitkan makna		Mencari hubungan antara arsitektur kontemporer dan budaya Jepang
Praksis	Metoda	<i>core column ,unit space, intermediation</i>	<i>hybridisation, symbolization,inter mediation</i>	<i>hybridisation, symbolization,</i>	<i>symbolization, hybridization, fractal</i>	<i>hybridisation, fractal</i>

(Sumber: Mashuri. Kajian Teori, Metode, dan Aplikasi Khiso Kurokawa. 2009.)

Tabel diatas menjelaskan bagaimana sistem pemikiran Kisho Kurokawa dalam karya teoritis dari pendekatan arsitektur *metabolism* dan *symbiosis* bahwa ada prinsip yang sama pada kedua pendekatan itu, *diachronicity* dan *synchronicity*.

Kesimpulan dari pendekatan arsitektur Simbiosis adalah pada hakikatnya merupakan dua hal yang berlawanan yang saling membutuhkan dan mencoba untuk menciptakan sesuatu yang lebih mendasar, bahkan walau hubungan mereka bersifat berlawanan, persaingan, atau kontradiksi. Simbiosis sifatnya lebih ke arah hubungan yang positif dan saling memberi dan menerima dimana pihak-pihak yang terlibat mencoba untuk saling mengerti satu sama lain walaupun saling berlawanan.

2.2.2. Prinsip Pendekatan Arsitektur

Prinsip yang mendasari teori '*metabolism*' dan '*symbiosis*' adalah

- '*diachronicity*' yang digambarkan sebagai suatu bentuk perbedaan budaya yang dipisahkan oleh waktu (*time*) dalam garis budaya yang sama.
- '*synchronicity*' yang digambarkan sebagai suatu perbedaan budaya yang dipisahkan oleh ruang (*space*), yang karenanya berbeda masyarakat berbeda pula budayanya.

Dibawah ini adalah tabel penerapan prinsip pendekatan arsitektur simbiosis dalam rancangan arthouse.

Tabel 2.2. 2. Penerapan Prinsip Pendekatan Simbiosis

Prinsip	Konsep	Metode	Penerapan
<i>Synchronicity</i> dan <i>Diachronicity</i>	<i>Hybrid Style</i>	<i>Hybridization</i>	<ul style="list-style-type: none">• Penerapan <i>soko guru</i> pada rumah <i>joglo</i> di ganti dengan beton dan menjadi kolom utama pada galeri.• <i>Gedek</i> dalam rumah <i>Joglo</i> rakyat biasa yang biasa di gunakan untuk dinding di alih fungsikan menjadi <i>secondary skin</i>.• Gapura pada keraton jawa sebagai pintu masuk di sederhanakan bentuknya di rubah sebagai <i>sinace</i>.• Bentuk kusen yang ada di rumah <i>Joglo</i> bisa di terapkan dengan menyederhanakan bentuk untuk Ruang Atas Art House.• Atap <i>joglo</i> yang sangat khas dapat di terapkan dengan penyederhanaan bentuk menjadi lebih minimalis.• Sistem elevasi yang di terapkan di rumah <i>joglo</i> yang ada 3 tahap bisa juga di terapkan pada Ruang Atas Art House.
	<i>Simulacra</i>	<i>Symbolization</i>	<ul style="list-style-type: none">• Zoning ruang pada rumah <i>joglo</i> di terapkan juga pada zoning area pada Ruang Atas Art House.
	<i>Whole and Part</i>	<i>Fractal</i>	<ul style="list-style-type: none">• Roster yang di susun dengan pola tertentu dan berluang akan membentuk bentukan baru yang bisa di terapkan pada fasad.• permainan perulangan bentuk geometris yang meyatu pada struktur sekaligus detail bangunan.

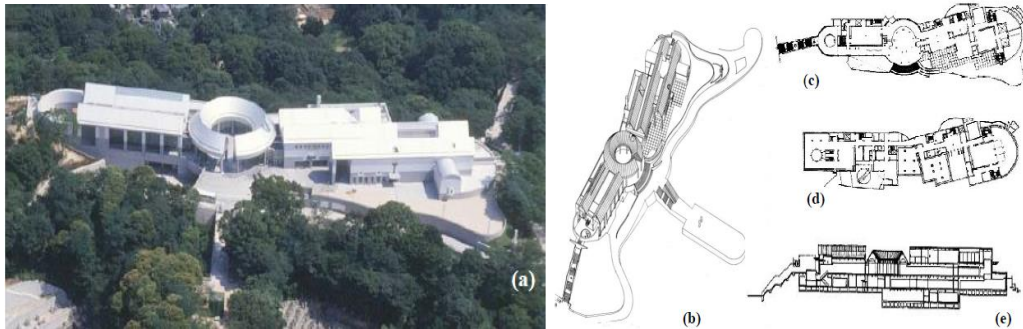
(Sumber : Analisa pribadi, 2018)

Penerapan prinsip pendekatan arsitektur simbiosis dalam rancangan *Ruang Atas* art house menurut konsep dan metodenya diterapkan dalam struktur bangunan, di bagian *sinace* atau bisa juga *sculpture*, dan di bagian fasad dan detailing bangunan yang berpedoman pada prinsip *synchronicity* dan *diachronicity*.

2.2.3. Studi Preseden Pendekatan

a. Hiroshima City Museum of Contemporary Art, Japan

Kurokawa menjelaskan bahwa secara konseptual tema-tema rancangannya berakar dari Budhisme dan tradisi budaya Jepang. Hal tersebut dapat terlihat dari letak bangunan yang berada di atas bukit dan dikelilingi oleh hutan, dalam tradisi budaya Jepang sebuah bukit memiliki hubungan spiritual yang kuat dengan alam disekelilingnya (Kurokawa, 1995:48)



Gambar 2.2. 3. *Hiroshima City Museum of Contemporary Art, Japan, (a) Tampak kawasan, (b) Aksonometri, (c) Denah lantai dasar, (d) denah basement, (e) Potongan.*

Konsep yang digunakan pada Hiroshima City Museum of Contemporary Art adalah simulacra bangunan utama disini adalah museum dan ruang pameran (galeri) yang kemudian dihubungkan dengan sebuah plaza di tengahnya. Plaza disini sebagai ruang penghubung yang berbentuk melingkar dimana salah satu sisinya dibuat terputus, disini merupakan simbol dari *ma* atau *ku* (Bahasa Jepang) atau ruang jeda sebagai tempat merenung (Mashuri, 2009).



Gambar 2.2. 4. *Plaza sebagai intermediary space, material alam batu sebagai symbol stepping stones (sumber: Kurokawa, 1995).*

Kisho Kurokawa sangat mempertimbangkan makna atau symbol dan material alami pada bangunannya, salah satunya disini adalah batu alam blok sebagai *symbol 'stepping stones'*. Dalam rancangan ini Kisho Kurokawa memakai beberapa konsep dan metode, Konsep *hybrid style* dengan metode *hybridization*. Metode *hybridization* dapat ditemukan pada teknik *quotation* elemen desain Jepang yakni "*asymetry*" yang diterapkan pada pola bentuk denah. Pola asimetris pada penataan ruang sebagai

‘expression of the sophisticated Japanese tradition’; selanjutnya ada konsep dan metode lain di rancangan ini, Konsep simulacra dengan metode symbolization. Simbolisasi “pencerahan” dalam Zen Budhisme Jepang dengan menggunakan bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran (plaza), segi empat (ruang), dan segi tiga (atap); dan yang terakhir adalah Konsep intermediary space dengan metode intermediation. Metode intermediation ditemukan pada plaza yang berbentuk lingkaran (Mashuri, 2009).

b. National Art Center

National Art Center di Tokyo yang merupakan proyek besar Kisho Kurokawa yang terakhir adalah museum seni terbesar di Jepang. Lokasinya yang terletak di dekat pusat kota Tokyo merupakan upaya untuk mencerminkan karakter budaya di kawasan Roppongi yang dikenal dengan kawasan komersial. Museum ini dibangun di taman yang sangat besar dan semua *view*-nya difokuskan pada elemen hijau dari taman tersebut



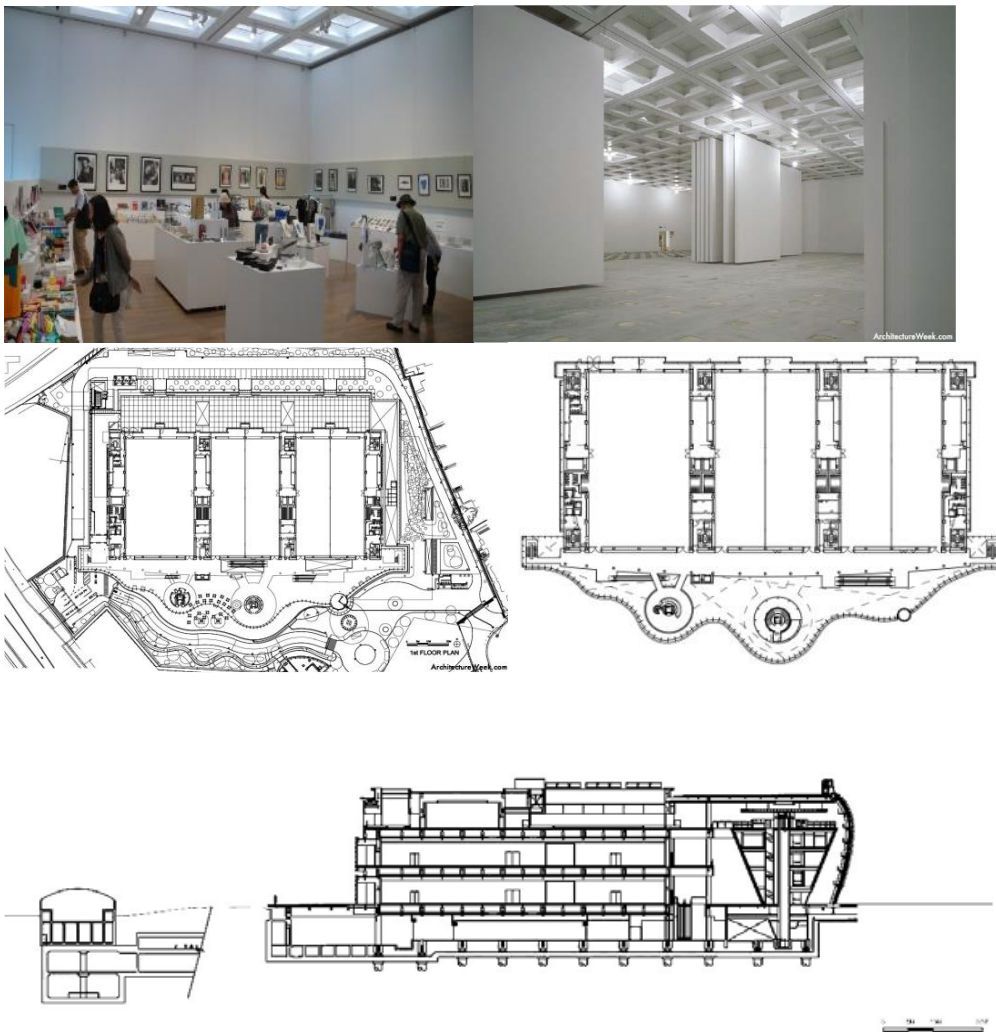
Gambar 2.2. 5. Fasad National Art Center

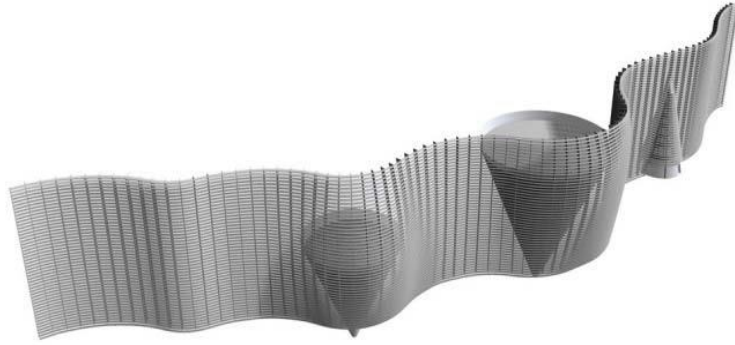
Yang ingin dicapai Kisho Kurokawa dalam merancang National Art Center ini adalah kesan *“Fuzzy, Ambiguity, Confusion, and Maze”*. Konsep ini merupakan simbiosis antara interior dan eksterior, masa lalu dan masa sekarang. Lokasi National Art Center ini adakah di Roppongi, Tokyo. Museum ini dibangun dari renovasi bangunan militer lama. Bentuk fasad yang lengkung merupakan cara Kisho Kurokawa untuk menutupi bentuk kaku struktur asli. Bentuk eksteriornya adalah geometris (kerucut) dan organik (lengkung). Bentuk interiornya adalah geometris (kerucut, garis, kotak, lingkaran). Material eksteriornya adalah kaca dan besi, sedangkan material interiornya cukup beragam, yaitu kayu, *iron wood*, kaca, stainless steel, plaster bata dan besi. Warna yang digunakan adalah putih, coklat, serta abu-abu. Pencahayaan alami diperoleh dengan cahaya matahari yang masuk melalui dinding kaca. Pencahayaan buatan didapat dengan bantuan *downlight* dan *hidden lamp*.



Gambar 2.2. 6. National Art Center

Bangunan ini juga menerapkan konsep *super domino* dengan metode *core-column and super slab*. Penerapan metode ini menghasilkan sebuah ruang yang luas tanpa dan bebas kolom sehingga memudahkan pengaturan ruang sesuai dengan kebutuhan. Area Café National Art Center yang terletak di atas bentukan kerucut terbalik dan terbuat dari beton. Penggunaan kayu di area yang dulu menjadi struktur kaku bangunan lama. Selain membawa kesan hangat dari bentukan kaku, kayu juga merupakan material arsitektur tradisional Jepang.





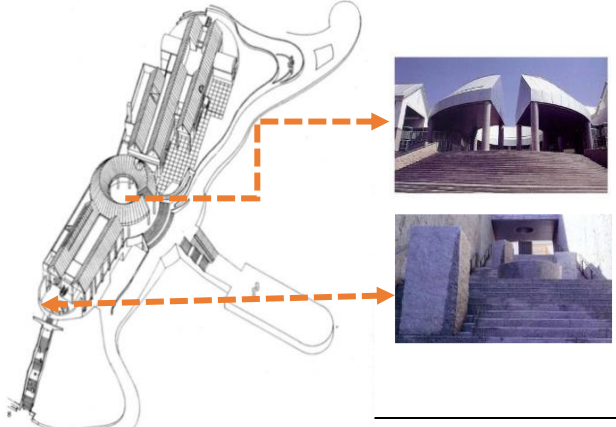
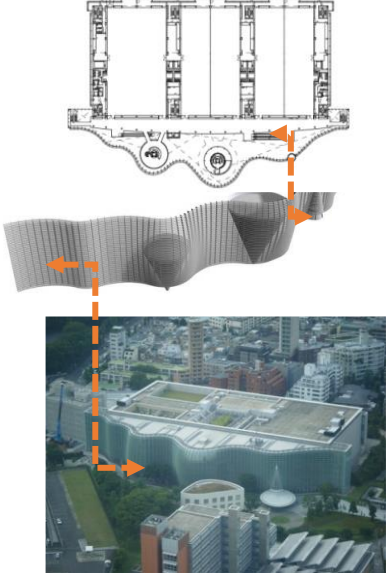
Gambar 2.2. 7. The National Art Centre Tokyo, denah lantai dasar (a), denah lantai satu (b), gambar potongan (e); Interior Galeri; detail fasad. (Sumber: <http://www.architectureweek.com>)

Poin utama pada bangunan ini terletak pada fasad depan dari atrium. Disini Kisho Kurokawa memakai bentuk kurva yang bergelombang, ‘Glass louvers’ yang terpasang di bagian luar fasad memberikan kontribusi dalam penghematan energi dengan mengurangi masuknya cahaya dan sinar ultra violet melalui kaca tersebut. Konsep *intermediary space* dengan metode *intermediation*. Metode ini diterapkan dalam bentuk atrium. Atrium yang terbentuk menghadirkan makna ganda bagi pengguna bangunan “apakah berada di dalam gedung atau di luar gedung”.

Galeri dari National Art Center ini dibagi menjadi dua, yaitu pameran tetap atau pameran khusus. Pada area pameran khusus, terdapat partisi yang dapat digerakkan, untuk membagi area sehingga dapat diadakan beberapa pameran berbeda disaat bersamaan.

Dibawah ini adalah tabel penerapan kosep dan metode rancangan dalam kedua bangunan yang dipakai sebagai preseden dalam pendekatan arsitektur simbiosis, 1. Hiroshima City Museum of Contemporary Art; 2. National Art Center, Tokyo.

Tabel 2.2. 3. Penerapan desain berdasarkan konsep dan metode rancangan

No.	Konsep Rancangan	Metode Rancangan	Aplikasi
1	Simulacra	<i>symbolization</i>	<p>Menghadirkan kembali simbol-simbol masa lalu dengan menggunakan beberapa hubungan melalui penggunaan material yang berbeda dari sebelumnya</p> 
2	<i>whole and part</i>	<i>fractal</i>	 <p>Unit-unit <i>glass louvre</i> yang tersusun secara linier dibuat berulang dan dirangkai menjadi sebuah bidang <i>fractal</i> yang terwujud dalam dua dimensi</p>

(Sumber: Mashuri. Kajian Teori, Metode, dan Aplikasi Khiso Kurokawa. 2009.)

2.3. Tinjauan Nilai Islami

Seni adalah keindahan. Ia merupakan ekspresi ruh dan budaya manusia yang mengekspresikan keindahan. Ia lahir dari sisi terdalam manusia didorong oleh kecenderungan kepada yang indah, apa pun jenis keindahan itu. Dorongan tersebut merupakan naluri manusia, atau fitrah yang dianugerahkan Allah kepada hamba-hamba-Nya.

Di sisi lain, Al-Quran memperkenalkan agama yang lurus sebagai agama yang sesuai dengan fitrah manusia.

Maka, tetapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama (Allah); (tetaplah atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. Tidak ada perubahan pada fitrah Allah. Itulah agama yang lurus, tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui (QS Al-Rum [30]: 30)

Oleh Jalaluddin al-Mahalli & Jalaluddin as-Suyuthi ia menafsirkan:

(Maka hadapkanlah) hai Muhammad (wajahmu dengan lurus kepada agama Allah) maksudnya cenderungkanlah dirimu kepada agama Allah, yaitu dengan cara mengikhlaskan dirimu dan orang-orang yang mengikutimu di dalam menjalankan agama-Nya (fitrah Allah) ciptaan-Nya (yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu) yakni agama-Nya.

Makna yang dimaksud ialah, tetaplah atas fitrah atau agama Allah. (Tidak ada perubahan pada fitrah Allah) pada agama-Nya. Maksudnya janganlah kalian menggantinya, misalnya menyekutukan-Nya. (Itulah agama yang lurus) agama tauhid itulah agama yang lurus (tetapi kebanyakan manusia) yakni orang-orang kafir Mekah (tidak mengetahui) ketauhidan atau keesaan Allah.

Dari pernyataan dan ayat tersebut dapat diketahui bahwasanya keindahan merupakan fitrah manusia sejak lahir. Maka islam pun menegaskan bahwa dalam mengekspresikan keindahan haruslah sejalan dengan agama islam yang lurus sesuai fitrah manusia. Kemampuan berseni merupakan salah satu perbedaan manusia dengan makhluk lain. Jika demikian. Islam mendukung kesenian selama penampilan lahirnya mendukung fitrah manusia yang suci itu, dan karena itu pula Islam bertemu dengan seni dalam jiwa manusia, sebagaimana seni ditemukan oleh jiwa manusia di dalam Islam.

Mengenai seni Al- Qur'an sangat berpengaruh dalam estetika, disana tercantum karya sastra dan seni rupa. Al-Qur'an sendiri adalah suatu karya sastra yang di firmankan langsung oleh Allah SWT dan tidak adaandingannya di dunia ini yang kemurniannya

terpelihara di Lahwu'l-Mahfudz. Hal ini jelas sangat berpengaruh terhadap perkembangan di dunia sastra dan seni kaligrafi.

Berdasarkan pandangan di atas pula para Ulama Sufi memberikan beberapa pembagian peranan atau fungsi karya seni.

1. Fungsi seni ialah untuk tawajjud, yaitu membawa penikmat mencapai keadaan jiwa yang tenang (*mutmainah*) Ini dikemukakan antara lain oleh Imam al-Ghazali.
2. Fungsi seni yang lain, sebagaimana dikemukakan Ruzbihan al-Baqli (abad ke-13 M) ialah *tajarrud*, yaitu pembebasan jiwa dari alam benda melalui sesuatu yang berasal dari alam atau benda itu sendiri. Misalnya suara, bunyi-bunyian, gambar, lukisan dan kata-kata.
3. Fungsi seni yang lain lagi ialah tadzkiya al-nafs, yaitu penyucian diri dari pemberhalaan terhadap bentuk-bentuk melalui bentuk-bentuk itu sendiri. Ini dinyatakan antara lain oleh Jalaluddin Rumi.
4. Fungsi seni yang lain adalah untuk menyampaikan hikmah, yaitu kearifan yang dapat membantu bersikap adil dan benar terhadap Tuhan, sesama manusia, lingkungan sosial, alam tempat kita hidup dan diri kita sendiri. Banyak dikemukakan para filosof dan sastrawan seperti Ibn al-Muqaffa', al-Jahiz, Ibn Sina, Abu `Ala al-Ma`arri, Abu al-`Atahiyah dan Mulla Sa'adi.
5. Seni juga berfungsi sebagai sarana efektif menyebarkan gagasan, pengetahuan, informasi yang berguna bagi kehidupan seperti pengetahuan dan informasi berkenaan sejarah, geografi, hukum, undang-undang, adab, pemerintahan, politik, ekonomi dan gagasan keagamaan. Para ilmuwan, ahli adab, ulama fiqih dan usuluddin, serta ahli tasawuf berpegang pada pendapat ini.

Dari beberapa sumber penjabaran para tokoh Islam di atas bahwa seni bukan barang yang di larang Allah SWT, seni bisa di fungsikan sebagai media dakwah untuk meyebarkan Islam. Dengan media seni dan sentuhan estetika maka orang akan lebih mudah tersentuh agama.

Hubungan antara prinsip pendekatan arsitektur simbiosis dengan nilai-nilai Islam :

- Arsitektur simbiosis memiliki nilai toleransi dari keberagaman perbedaan budaya, tapi dapat mengambil nilai positif dari semua itu dan menggabungkannya tanpa menghilangkan yang lain.
- Memperhatikan keseimbangan ekosistem dan meminimalisir pengerusakan lahan yang dibangun.
- Menggunakan simbol-simbol tersembunyi yang memiliki makna mendalam, hal ini juga bisa menjadi media dakwah untuk memperkenalkan nilai-nilai islam pada masyarakat luas.

Berikut ini adalah penerapan nilai islami dalam objek rancangan,

Tabel 2.3. 1. Penerapan nilai islam pada objek rancang

No.	Nilai Islam	Fungsi Objek Rancangan	Penerapan pada Rancangan
1.	Toleransi	Tempat berkumpul (<i>Gathering</i>)	Arsitektur simbiosis memiliki nilai toleransi dari keberagaman perbedaan budaya, tapi dapat mengambil nilai positif dari semua itu dan menggabungkannya tanpa menghilangkan yang lain.
2.	Hablum Minal Alam	Rekreasi	Memperhatikan keseimbangan ekosistem dan meminimalisir pengerusakan lahan yang dibangun.
3.	Dakwah	Identitas dan edukasi	Menggunakan simbol-simbol tersembunyi yang memiliki makna mendalam, hal ini juga bisa menjadi media dakwah untuk memperkenalkan nilai-nilai islam pada masyarakat luas.

(Sumber : Analisa pribadi, 2019)

BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1. Tahapan Programming

Sebelum memulai suatu perancangan maka diperlukan tahapan programming untuk menjabarkan bagaimana proses, langkah dan metode yang digunakan dalam merancang. Maka berikut adalah tahapan dan alur desain yang akan diterapkan,

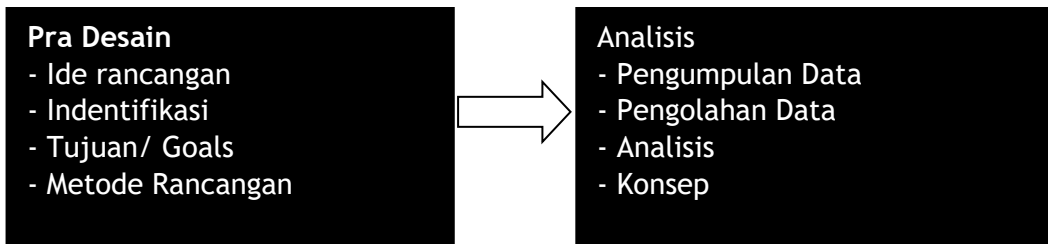
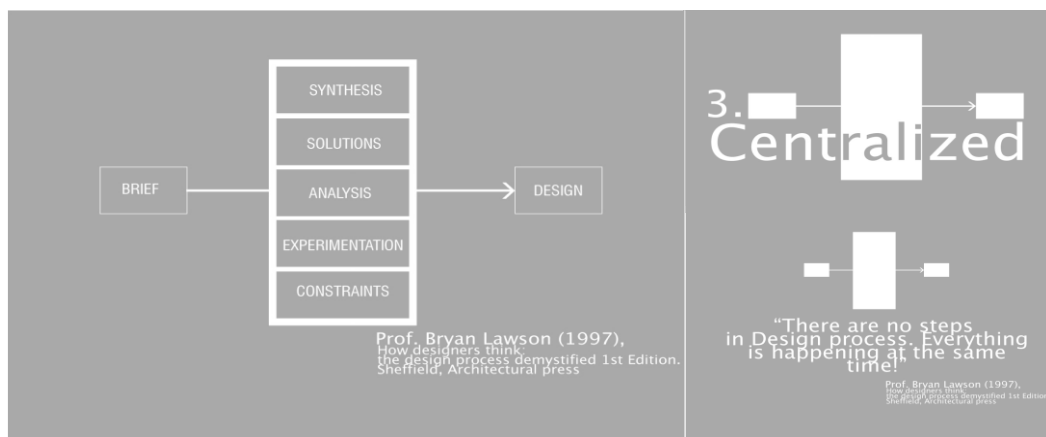


Diagram 3.1. Tahap Programming

3.1.1. Metode Perancangan

Berdasarkan studi preseden dengan bangunan *Hiroshima City Museum of Art* pada bab 2 yang telah di kaji, disana dapat dilihat bahwa metode yang di gunakan pada bangunan itu memiliki 3 metode, yaitu hybridization, symbolization, dan fractal.

Dari alur perancangan 3 metode tersebut dapat diketahui bahwa metode yang diterapkan pada perancangan bangunan *Hiroshima City Museum of Art* sama halnya dengan alus *superimpose* atau menggunakan metode *centralized*. Metode secara *Centralized* yaitu proses desain yang tidak ada urutan langkah, semua terjadi pada waktu yang sam. Berikut adalah alur desain dari metode tersebut, (Prof. Bryan Lawson, 1997)



Gambar 3.1. Metode Centralized

Oleh karenanya pada rancangan *Ruang Atas Art House* ini dapat menerapkan alur seperti sebagai berikut,

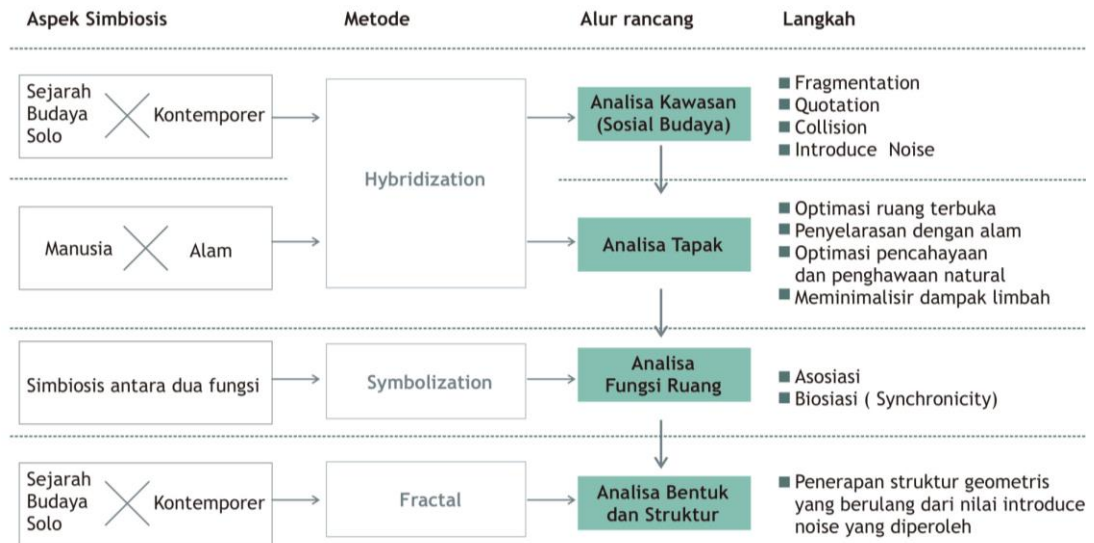
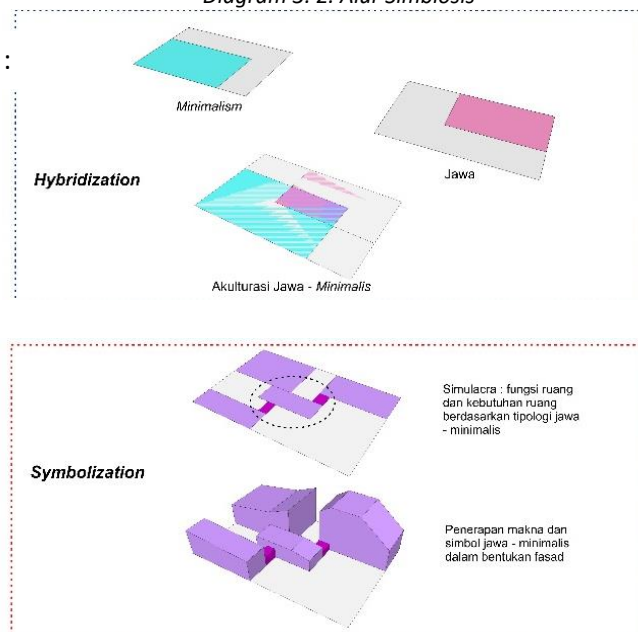


Diagram 3. 2. Alur Simbiosis

Skema rancang :





Gambar 3. 2. Alur dan Skema Perancangan Ruang Atas Art House dan arsitektur minimalis. prinsip budaya jawa adalah :

- Kerukunan, Keadaan untuk mempertahankan masyarakat agar tetap utuh
- Hormat, adalah mengatur pola interaksi pada masyarakat Jawa, memposisikan pola interaksi sesuai kedudukannya

3.2. Tahap Pengelolaan Data

3.2.1. Teknik Pengumpulan dan Pengelolaan Data

Pengumpulan data untuk merancang objek ini ada dua, yaitu pengumpulan data primer dan data sekunder

Tabel 3. 1. Teknik Pengumpulan Data

Data	Data yang dikumpulkan	Pengolahan data	Alat dan cara
Primer	Data mengenai tapak dan lingkungan	analisis kawasan dan tapak	mencatat, komputerisasi menggunakan word, corel dll
	Data seniman di Kota Solo	analisis fungsi dan kebutuhan ruang	Word, Excel dan Corel
Sekunder (Studi Literatur)	Literatur sejarah dan perkembangan seni di kota solo	dikelola sebagai data menentukan kawasan dan tapak	Word, Excel, Corel Draw dan Buku
	Literatur sub sektor seni dan karakteristik pengguna	sebagai bahan pertimbangan menentukan sub sektor seni apa saja yang akan di wadahi pada objek rancangan dan mengklasifikasikan ruang berdasarkan karakteristik sub sektor seni	
	Literatur standart ukuran ruang pada objek rancangan	sebagai acuan dasar pengelolaan ruang dan fungsinya pada objek rancangan	
	Literatur pendekatan Arsitektur Simbiosis	sebagai acuan dasar tahap analisis dan konsep mendasar	
	Literatur mengenai nilai nilai keislaman dalam berseni dan prinsip pengaplikasian pada objek rancangan	sebagai dasar pertimbangan merancang objek pada analisis dan konsep	
	Literatur preseden objek rancangan	Studi preseden residensi Cemeti Art House	Word, Excel, Corel Draw dan Buku
		Studi Preseden Selasar Sunaryo Art Space	
	Literatur pendekatan Arsitektur Simbiosis sebagai bahan pertimbangan dasar pendekatan dengan objek yang terbangun	Studi Preseden National Art Center	Word, Excel, Corel Draw dan Buku
		Nagakin Capsule Tower	
		New Wing of the Van Gogh Museum	

3.2.2. Teknik Analisis Perancangan

Dalam perancangan Art House ini menggunakan tahapan yang sesuai dengan pendekatan arsitektur Simbiosis dan nilai integrasi islam untuk menyelesaikan isu permasalahan dengan alur metode *Centralized*. Berikut adalah tahapan - tahapan analisis tersebut,

1. Analisis Tapak

Kemudian dalam analisis tapak akan membantu menyesuaikan objek rancangan dengan isu-isu fisik pada lingkungan dan menyesuaikan bentuk tapak dengan langkah seperti berikut,

- Regulasi dan Topografi
- Tata Guna Lahan dan Batas - batas
- Tata Massa
- Aksesibilitas dan Sirkulasi
- Orientasi
- Iklim
- Sensori (kebisingan, bebauan dan view)
- Vegetasi

2. Analisis Bentuk

Dari analisis fungsi sebelumnya dapat dilanjutkan dengan analisis bentuk untuk memunculkan karakteristik objek rancangan yang sesuai secara isu non fisik lingkungan (social). Berikut adalah tahapan dari analisis bentuk

- Analisa bentuk bangunan
- Analisa material
- Analisa struktur

3. Analisis Fungsi

Diawali dengan mengelola data pengguna untuk merumuskan fungsi primer, sekunder hingga servis dan kebutuhan penunjang. Sehingga dari analisis ini dapat menemukan kapasitas dan kebnyuhan ruang yang sesuai dengan pengguna. Berikut adalah analisis yang perlu dikaji,

- Analisis Aktivitas
- Analisis Pengguna
- Analisis Ruang
- Analisis Syarat Kebutuhan Ruang
- Analisis Bubble

4. Analisis Utilitas

Langkah terakhir dari tahap analisis, dapat menentukan titik organisasi utilitas pada objek rancangan hingga cara servis dan pengelolannya. Berikut bagan - bagan utilitas yang dibutuhkan,

- Electrical Line
- Plumbing (air bersih)
- Plumbing (air kotor)
- Titik Hydrant

3.2.3. Teknik sintesis

Setelah melewati proses analisis, maka dalam proses sintesis adalah merupakan proses filtrasi dan brainstorming untuk menyesuaikan solusi apa saja yang dipakai dalam menjawab permasalahan objek rancangan. Yang nantinya akan memperkuat konsep rancangan yang selaras dengan pendekatan arsitektur simbiosis dan mencerminkan nilai nilai islam.

3.2.4. Perumusan Konsep Dasar

Pada tahap ini merupakan kesimpulan dari tahapan sebelumnya yang disesuaikan oleh objek rancangan, dengan pendekatan arsitektur simbiosis dan nilai islami. Oleh karenanya konsep dasar yang menjadi dasar perancangan art adalah :

“Symbiote the Culture” atau Penyesuaian budaya, konsep ini berasal dari isu-isu yang sebelumnya di bahas yang menguak tentang kebudayaan dan kesenian, disini Kota Solo sendiri memiliki budaya jawa yang kuat kemudian dewasa ini penggiat seni khususnya kalangan muda lebih tertarik kepada pop culture dan street art, dalam konsep ini bagaimana caranya antara kedua budaya yang berada dalam satu kota ini bisa hidup bersama dalam satu ruang.

3.2.5. Tahap Perancangan

Setelah analisis dan konsep telah diselesaikan maka di lanjutkan dengan output desain sebagai berikut,

Tabel 3. 2. Tahapan Perancangan

Gambar Arsitektural (Layout plan, site plan, denah, tampak, potongan, perspektif interior, perspektif ekterior, dan gambar detail)
Gambar Kerja (denah, tampak, potongan, gambar tuntutan)
Animasi
APREB
Maket Studi

3.3. Skema Tahapan Rancangan

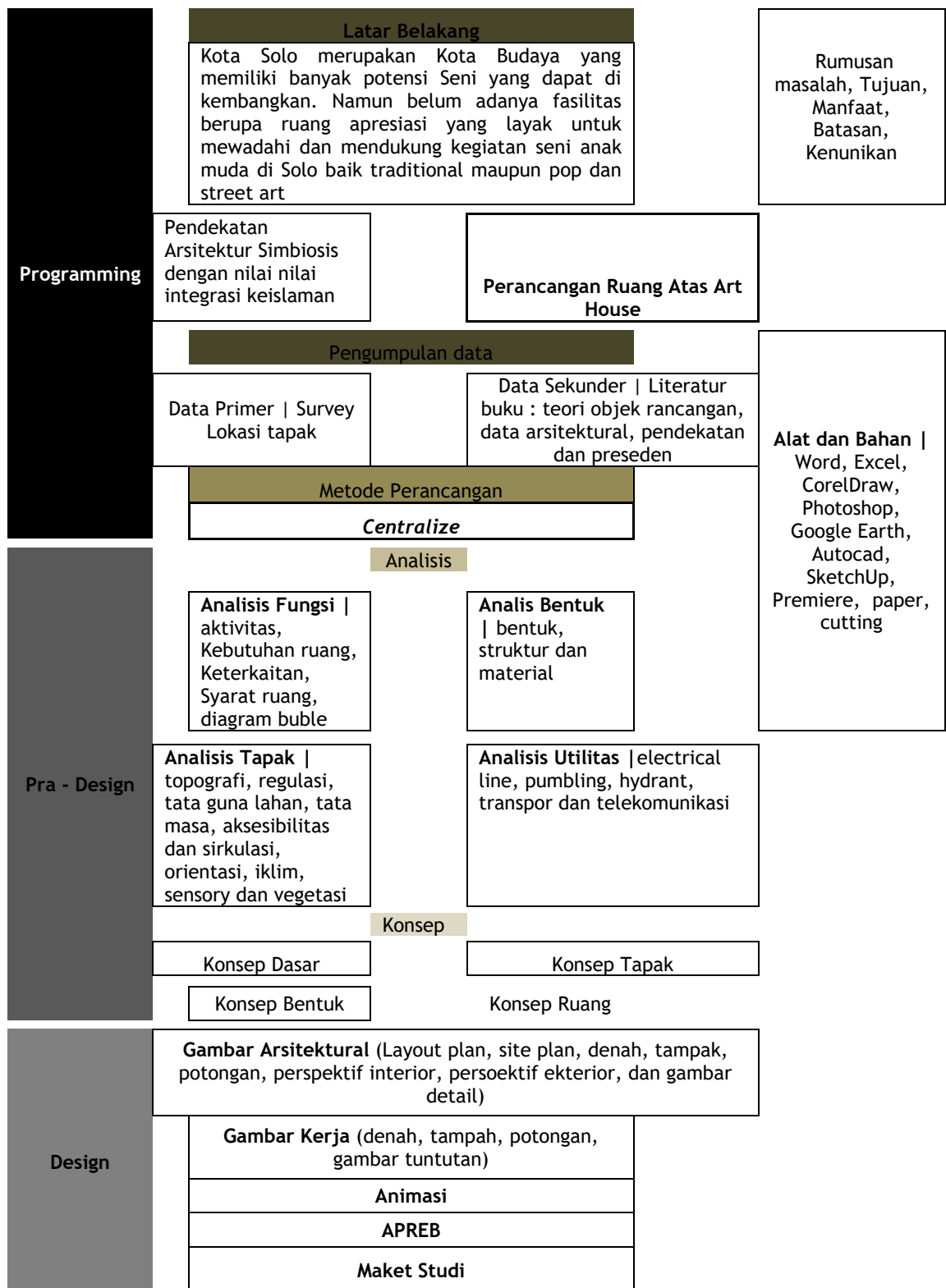


Diagram 3. 3. Alur Desain

BAB IV

ANALISIS

4.1. Analisa Kawasan Perancangan

4.1.1. Syarat Lokasi Pada Objek Rancangan

Objek rancangan berada di Kota Solo, tepatnya berada di Jalan Ronggowarsito, Kelurahan Banjarsari, Kota Solo. Lokasi ini berada di Solo bagian tengah, yang dekat dengan Kraton Mangkunegaran, selain itu lokasi ini juga berdekatan dengan Jalan Slamet Riyadi yang merupakan jalan utama di Solo, Lokasi ini cukup strategis untuk di buat sebuah *Art House*, di daerah tersebut ada beberapa tempat komersil seperti kafe, restoran, distro yang menyokong atmosfer ruang kreatif di Kota Solo.

4.1.2. Kebijakan Tata Ruang Lokasi Tapak Perancangan

Kecamatan Banjarsari merupakan wilayah strategis dari segi pariwisata, ekonomi, dan budaya di wilayah Kota Solo, terkait dengan UURI No. 11 Tahun 2010 tentang Benda Cagar Budaya dan PPRI No. 10 tahun 1993 tentang Pelaksanaan UU No 11 tahun 2010 tentang Benda Cagar Budaya, maka rencana pengembangan kawasan strategis Sosial Budaya ditetapkan dengan kriteria sebagai berikut :

- Merupakan tempat pelestarian dan pengembangan adat istiadat atau budaya nasional.
- Menuntut prioritas tinggi peningkatan kualitas lingkungan hidup. - Rawan bencana alam nasional.
- Sangat menentukan dalam perubahan rona alam dan mempunyai dampak luas terhadap kelangsungan kehidupan.

Dari poin diatas Kecamatan Banjarsari termasuk dalam kawasan strategis aspek sosial budaya di kawasa II dan IV Kota Surakarta, selain itu kawasan strategis aspek pertumbuhan ekonomi juga terletak di Kecamatan Banjarsari (Perda Kota Surakarta Nomor 1 Tahun 2012 tentang RTRW Kota Surakarta Tahun 2011-2031).

4.1.3. Gambaran Umum Lokasi Tapak

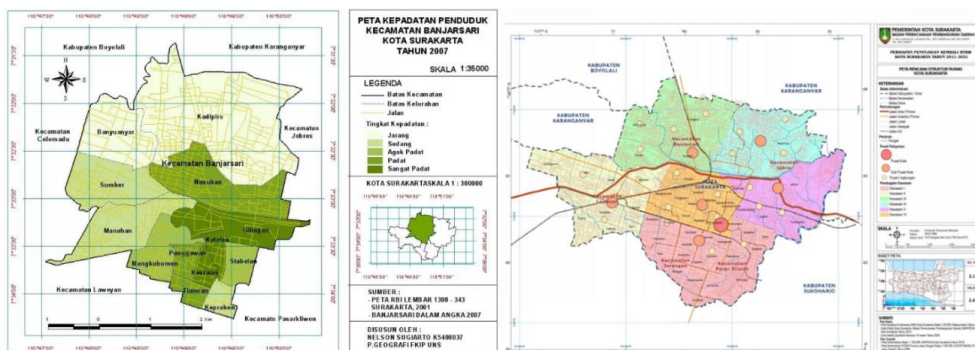
Tapak berada di Kecamatan Banjarsari, Kota Solo. Banjarsari adalah kecamatan terbesar di wilayah Solo, dan Banjarsari menurut RTRW Kota Surakarta di kelompokkan termasuk dalam wilayah pariwisata, perdagangan, ruang terbuka hijau, permukiman dan wilayah pendidikan tinggi. Dengan kondisi tersebut Banjarsari adalah lokasi yang tepat untuk rancangan Ruang Atas art house di wilayah Solo.

Tabel 4.1. 1. Arah umum Sub Pusat Kota Surakarta

Arahan Pembagian Sub Pusat Kota Surakarta Tahun 2011 – 2031			
No.	Sub Pusat Pelayanan Kota	Kecamatan Tercakup	Arahan Fungsi Kawasan
1	I	Kec. Jebres, Kec. Laweyan, Kec. Pasar Kliwon, Kec. Serengan	Pariwisata, Perdagangan dan Jasa, Olah Raga / RTH
2	II	Kec. Banjarsari, Kec. Laweyan	Pariwisata, Olah Raga / RTH
3	III	Kec. Banjarsari	Permukiman, Perdagangan/Jasa
4	IV	Kec. Jebres, Kec. Banjarsari	Permukiman, Perdagangan/Jasa
5	V	Kec. Jebres, Kec. Banjarsari	Pariwisata, Pendidikan Tinggi, Industri
6	VI	Kec. Banjarsari, Kec. Laweyan Kec. Jebres, Kec. Pasar Kliwon	Pemerintahan, Pariwisata, Perdagangan/Jasa

Sumber RTRW Kota Surakarta 2011 – 2031

Secara geografis wilayah Kota Surakarta ini terletak diantara 2 gunung yaitu sebelah Timur Gunung Lawu dan sebelah Barat Gunung Merapi dan Merbabu, dan dibagian timur dilalui oleh Sungai Bengawan Solo. Wilayah Kota Surakarta berada pada cekungan diantara dua gunung sehingga mempunyai topografi yang relatif datar antara 0-15 % dengan ketinggian antara 80-130 dpl. Suhu Udara rata - rata di Kota Surakarta berkisar antara 24,70C sampai dengan 27,90C. Sedangkan Kelembaban Udara berkisar antara 64% sampai dengan 85%. Hari hujan terbanyak jatuh pada bulan Februari dengan jumlah hari hujan sebanyak 25. Sedangkan curah hujan terbanyak jatuh pada bulan Oktober sebanyak 699 mm dan rata - rata curah hujan saat hari hujan terbesar jatuh pada bulan November sebesar 33,1 mm per hari hujan. Jenis tanah di Solo adalah tanah liat berpasir termasuk Regosol Kelabu dan Alluvial, di wilayah utara tanah liat Grumosol serta wilayah bagian timur laut tanah Litosol Mediteran.



Gambar 4.1. 1. Peta Kota Surakarta

Batas wilayah Kecamatan Banjarsari

- Utara : Kecamatan Gondangrejo, Karanganyar, Ngemplak, Boyolali
- Timur : Kecamatan Jebres dan Pasar Kliwon
- Selatan : Kecamatan Serengan dan Laweyan
- Barat : Kecamatan Colomadu, Karanganyar dan laweyan



Gambar 4.1. 2. Gambaran lingkung tapak (Sumber : Google Earth Pro & Google street view
Jl.Ronggowarsito, Banjarsari,Surakarta)

Tapak berada di Jalan Ronggowarsito, Kelurahan Mangkubumen, Kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta.



Gambar 4.1. 3. Tampak lokasi

Gambar diatas adalah gambaran lokasi dan sekitar tapak di Jalan Ronggowarsito.



Gambar 4.1. 4. Kondisi sekitar tapak

Gambar diatas menunjukan kondisi sekitar tapak berkaitan dengan area pertokoan (oren) dan kondisi penduduk (kuning) di lokasi tapak, di sebelah timur adalah lokasi steril, dimana terdapat Keraton Kasunanan Mangkunegaran, disebelah barat terdapat monument pers nasional.

4.1.3. Gambaran Sosial, Budaya, dan Ekonomi Masyarakat di Sekitar Lokasi Tapak

Berikut adalah kondisi sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat di sekitar wilayah tapak yang berada di Kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta. Data dibawah ini diperoleh dari Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Surakarta tahun 2016.

Tabel 4.1. 2. Jumlah penduduk kecamatan Banjarsari

No Kode	Desa/Kelurahan Nama	Laki-Laki		Perempuan		Jumlah	
		n	%	n	%	n	%
33.72.05	BANJARSARI	89.323	31.64%	91.683	31,77%	181.006	31,71%
1	1001 KADIPIRO	27.575	9.77%	27.784	9,63%	55.359	9,70%
2	1002 NUSUKAN	15.462	5.48%	15.762	5,46%	31.224	5,47%
3	1003 GILINGAN	10.061	3.56%	10.405	3,61%	20.466	3,59%
4	1004 SETABELAN	2.017	0.71%	2.056	0,71%	4.073	0,71%
5	1005 KESTALAN	1.451	0.51%	1.547	0,54%	2.998	0,53%
6	1006 KEPRABON	1.521	0.54%	1.658	0,57%	3.179	0,56%
7	1007 TIMURAN	1.318	0.47%	1.517	0,53%	2.835	0,50%
8	1008 KETELAN	1.725	0.61%	1.808	0,63%	3.533	0,62%
9	1009 PUNGGAHAN	2.089	0.74%	2.200	0,76%	4.289	0,75%
10	1010 MANGKUBUMEN	4.803	1.70%	4.993	1,73%	9.796	1,72%
11	1011 MANAHAN	5.245	1.86%	5.605	1,94%	10.850	1,90%
12	1012 SUMBER	8.919	3.16%	9.178	3,18%	18.097	3,17%
13	1013 BANYUANYAR	7.137	2.53%	7.170	2,48%	14.307	2,51%
Jumlah Total Kota Surakarta		282.336	100,00%	288.540	100,00%	570.876	100,00%

Sumber : Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Surakarta Tahun 2016, diolah.

Jumlah penduduk Kecamatan Banjarsari jika dikelompokkan menurut desa/kelurahan di wilayah Banjarsari, bahwa penduduk terbanyak berada di wilayah Kelurahan Kadipiro yang memiliki 9,70% dari keseluruhan penduduk di Kecamatan Banjarsari (Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Surakarta, 2016).

Tabel 4.1. 3. jumlah penduduk berdasarkan agama dan kepercayaan di Surakarta

Kabupaten/Kota : 33.72 KOTA SURAKARTA							
No	Agama	Laki-Laki		Perempuan		Jumlah	
		n	%	n	%	n	%
1	Islam	222.562	78.83%	223.832	77,57%	446.394	78,19%
2	Kristen	38.890	13.77%	42.061	14,58%	80.951	14,18%
3	Katholik	19.898	7.05%	21.659	7,51%	41.557	7,28%
4	Hindu	199	0.07%	201	0,07%	400	0,07%
5	Budha	707	0.25%	721	0,25%	1.428	0,25%
6	Konghuchu	64	0.02%	56	0,02%	120	0,02%
7	Kepercayaan	16	0.01%	10	0,00%	26	0,00%
Jumlah		282.336	100,00%	288.540	100,00%	570.876	100,00%

Sumber : Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Surakarta Tahun 2016, diolah.

Dari data di atas di simpulkan bahwa di Solo mayoritas penduduknya adalah beragama Islam, selain itu juga ada 6 agama lain yang berada di Solo, kondisi ini cukup beragam. Sementara, Berdasarkan Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil menjelaskan bahwa tenaga kerja paling banyak adalah tenaga kerja swasta. Hal ini

sangat potensial dalam pembangunan Ruang Atas Art House yang dapat bekerja sama dengan putra daerah yang memiliki usaha berkembang untuk saling bekerja sama.

Di sisi lain jumlah perguruan tinggi di Solo terdapat 32 buah (Buku Surakarta Dalam Angka Tahun 2005). Kondisi ini menyebabkan banyaknya pemuda di Kota Solo, dan dengan adanya art house di harapkan dapat mewadahi potensi yang ada di Solo khususnya di bidang seni.

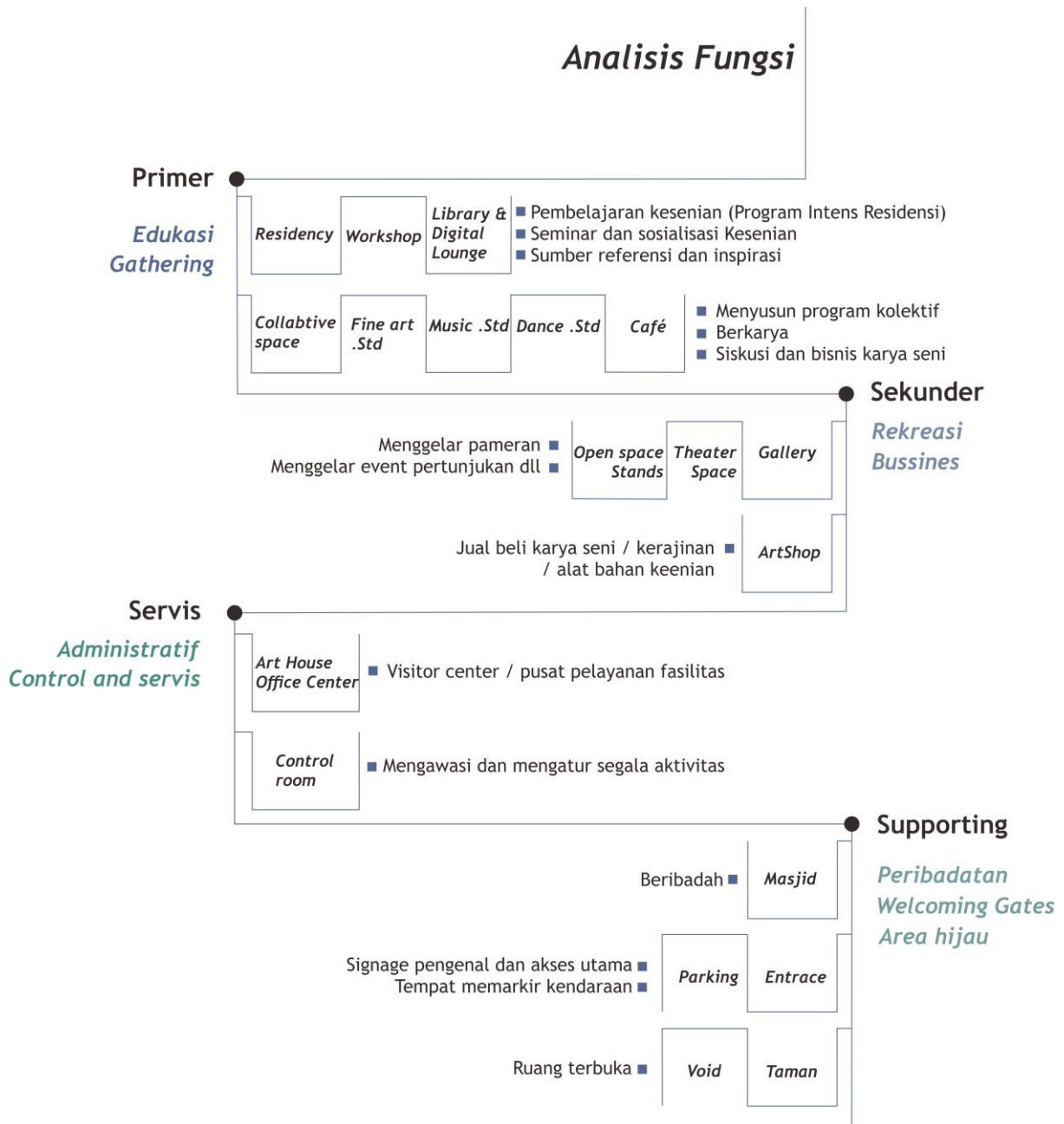
Berikut adalah analisa sosial budaya Kota Surakarta atau yang lebih dikenal dengan Kota Solo dengan budaya dengan budaya kontemporer saat ini yang dapat disandingkan/ di adopsi dan di sumbiosiskan sebagai acuan nilai budaya pada rancangan *Ruang Atas Art House*,



Diagram 4.1. 1. Strategi Analisa Kawasan

4.2. Analisis Fungsi dan Pengguna

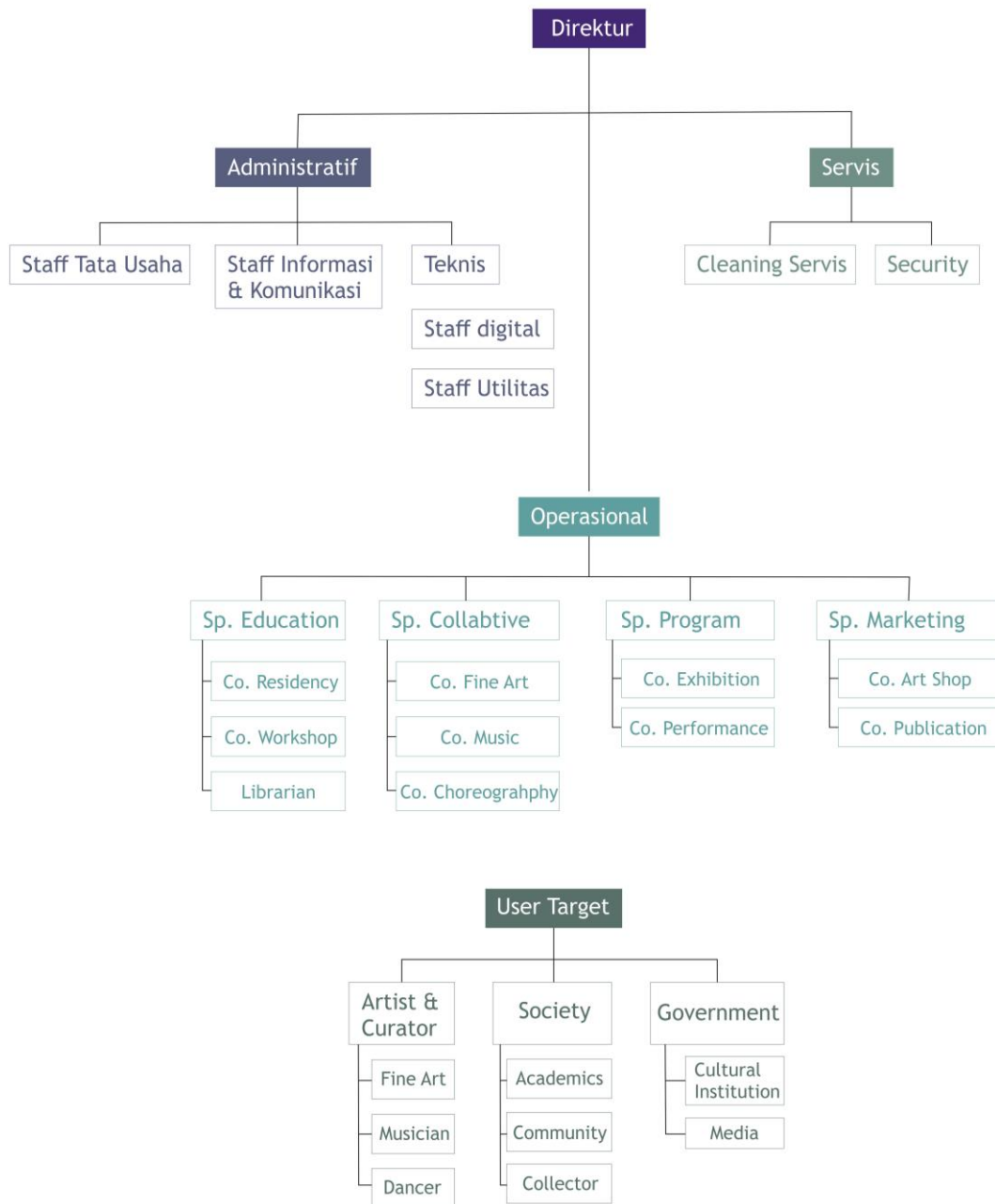
4.2.1. Analisis Fungsi



Gambar 4.2. 1. Analisa Fungsi

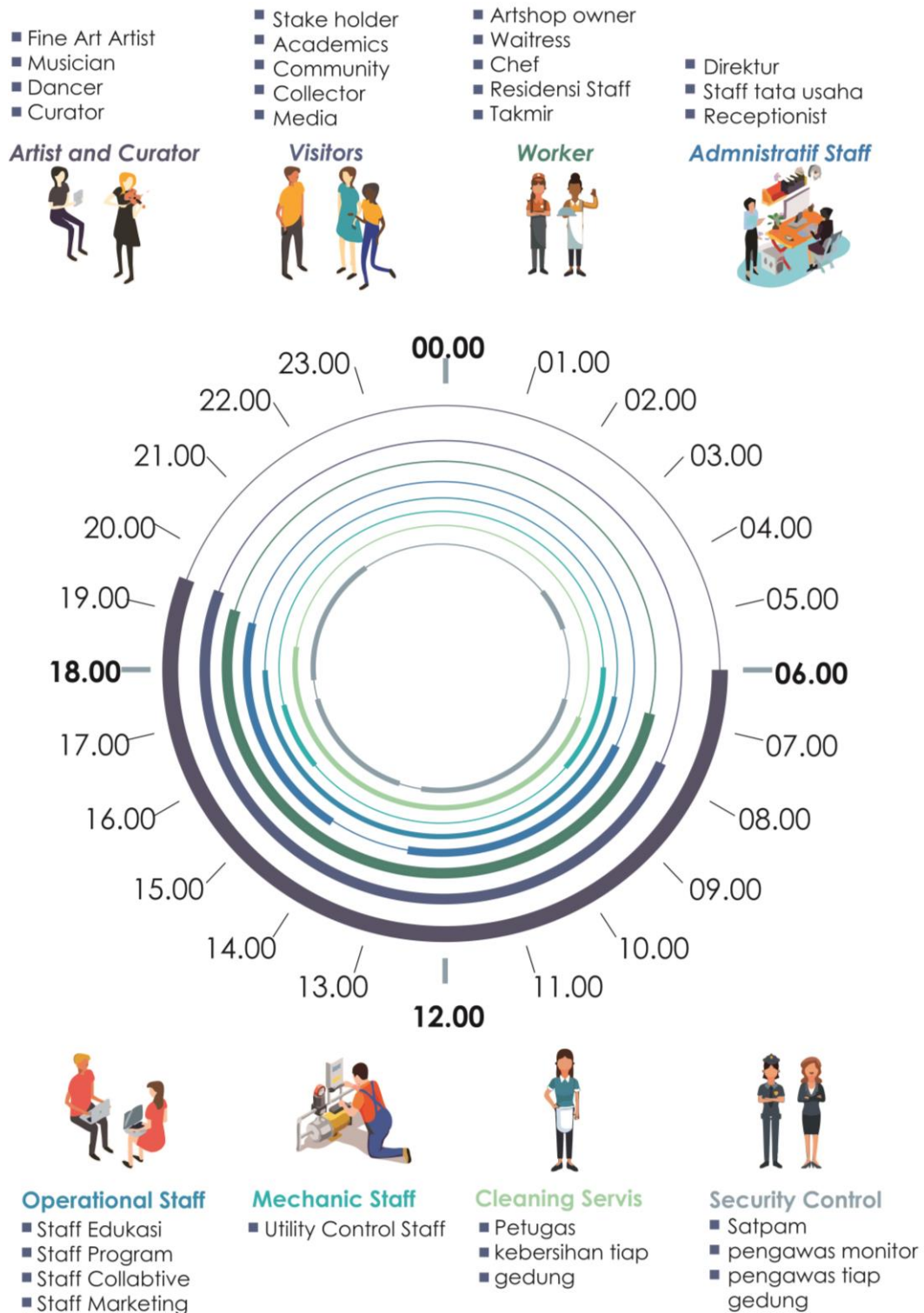
Diatas merupakan analisa fungsi yang digunakan untuk klasifikasi jenis aktivitas pada objek rancangan, sehingga menghasilkan rancangan sesuai kebutuhan aktivitas didalamnya.

4.2.2 Analisa Pengguna



Struktur pengguna diperlukan untuk mengidentifikasi siapa saja pengguna yang akan diwadahi dalam objek rancangan berdasarkan klasifikasi fungsi sebelumnya.

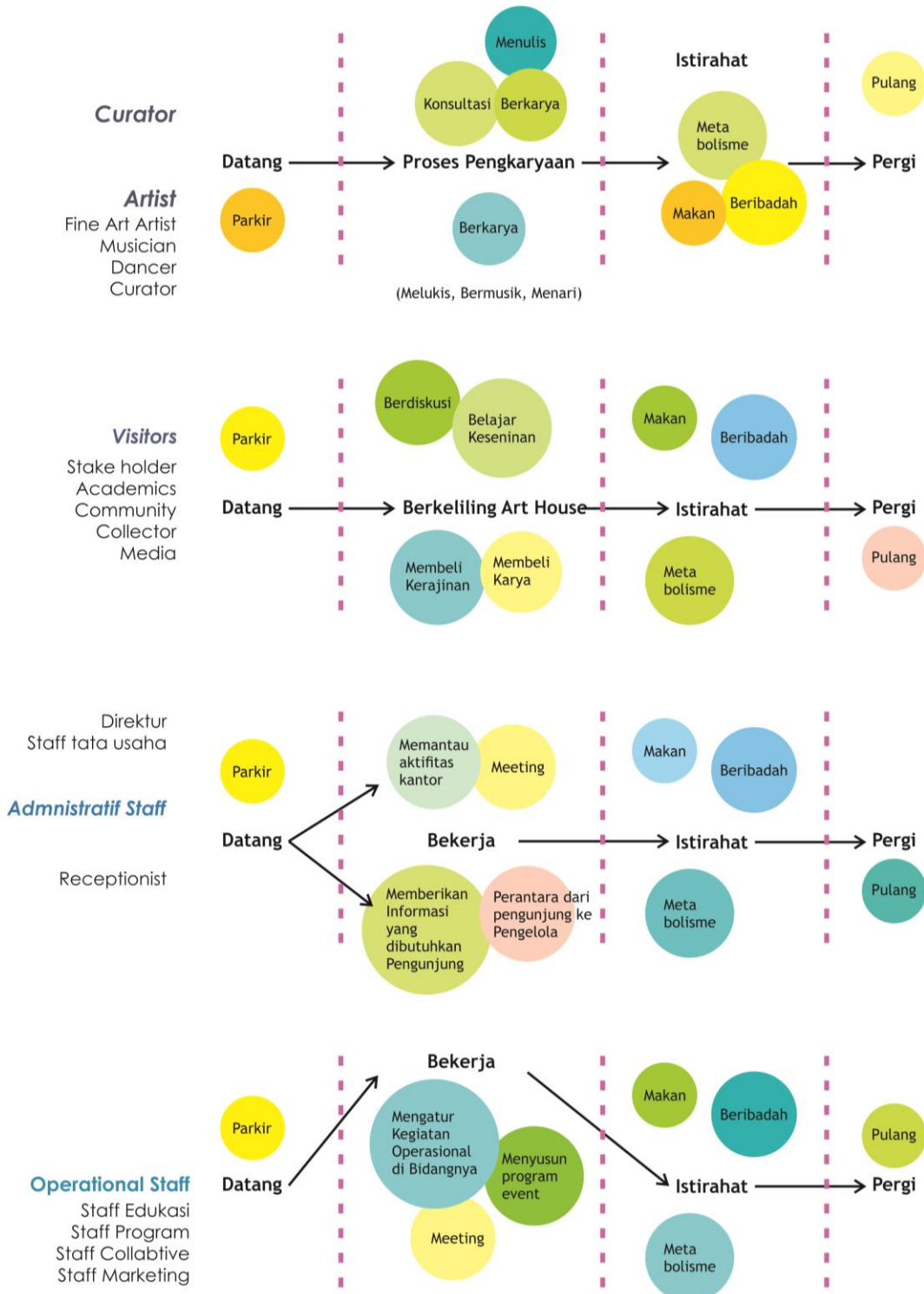
Setelah menyusun struktur pengguna, maka diketahui siapa saja pengguna dalam objek rancangan dan dapat menelaah bagaimana durasi aktivitas mereka seperti berikut,



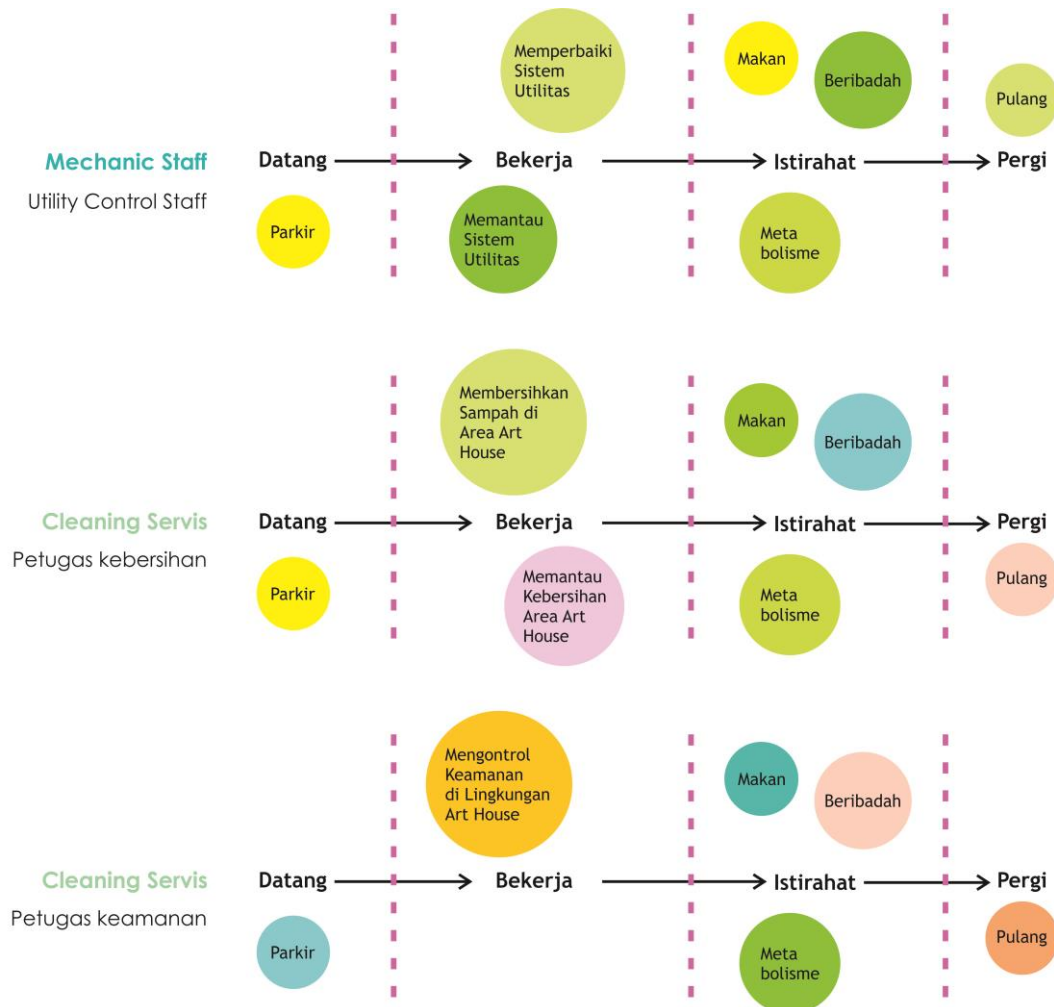
Gambar 4.2. 3. Analisa Pengguna

4.2.3 Analisa Sirkulasi Pengguna

Setelah mengetahui durasi dari masing masing pengguna, maka berikut adalah alur sirkulasi masing masing pengguna pada objek rancangan,



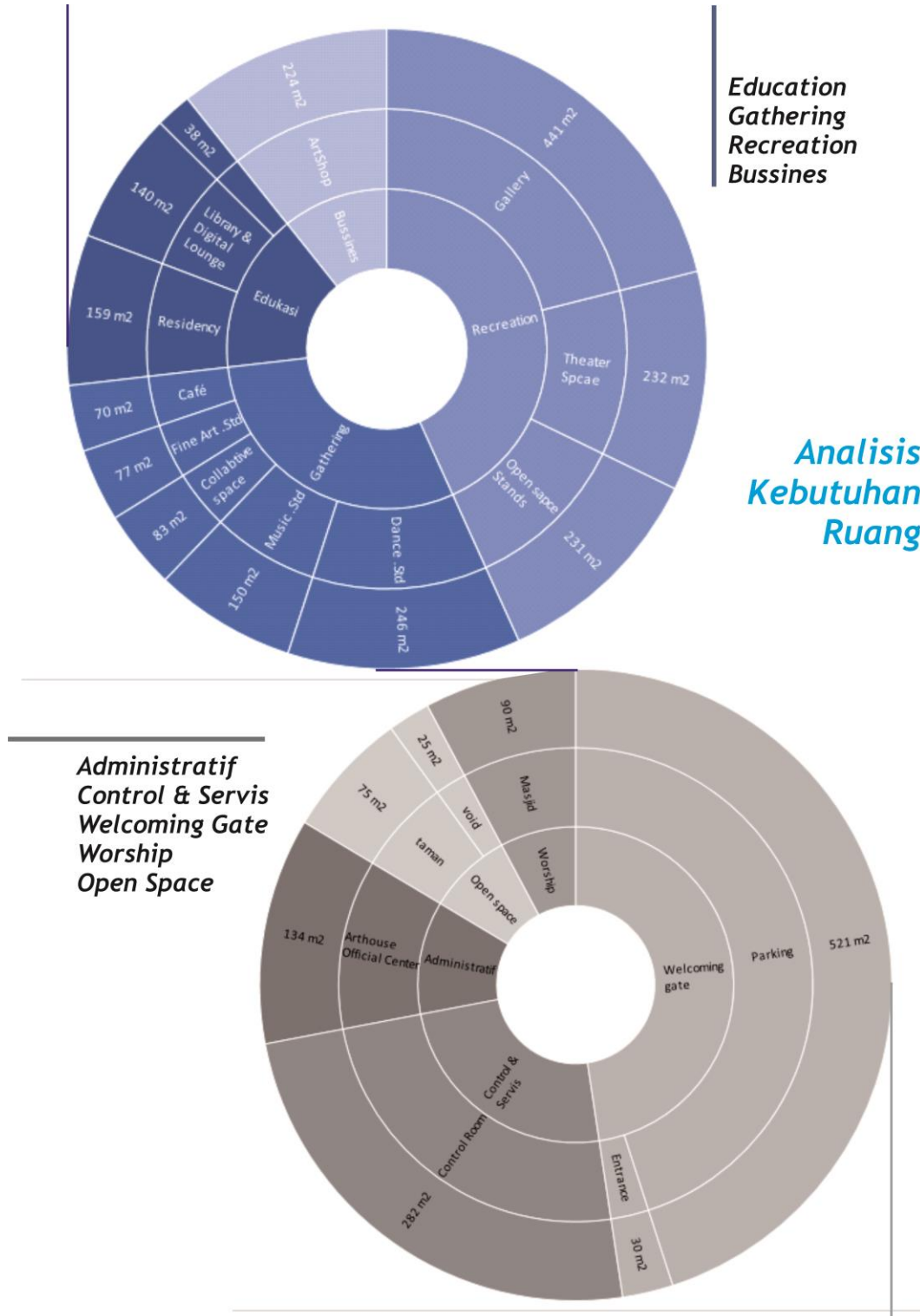
Gambar 4.2. 4 . Analisa Sirkulasi Pengguna 1



Gambar 4.2. 5. Analisa Sirkulasi Pengguna 2

4.2.4 Besaran Ruang

Setelah klasifikasi berdasarkan aktivitas pengguna, maka berikut adalah kalkulasi besaran ruang yang telah disesuaikan dengan data tapak dan luasan ruang yang dibutuhkan tiap aktivitas pengguna.



Gambar 4.2. 6. Besaran Ruang

4.2.5 Kenyamanan Ruang dan Diagram Keterkaitan

Setelah mengetahui besaran ruang yang memungkinkan, maka berikut adalah proses analisa kenyamanan ruang dengan persyaratan ruang dan keterkaitan antar masing masing ruang seperti berikut,

Education

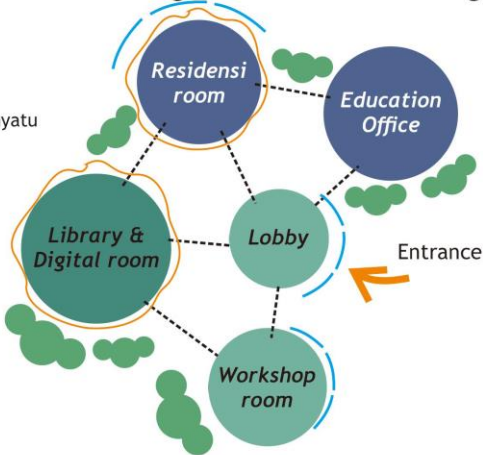
Fasilitas	Ruang	Pencahayaan		Penghawaan		Akustik	View Out	Sifat Ruang
		Alami	Buatan	Alami	Buatan			
Education	Education Information Office							
	Residensi room							
	Workshop Room							
	Library and Digital lounge							

Keterangan :

	V	Terbuka
	vV	Semi Terbuka
	vVV	Tertutup

● Publik	— Dekat, Menyatu
● Semi Publik	- - - Dekat, tidak menyatu
● Privat	. . . Jauh
● RTH	~ Akustik
	~ View Out

Diagram Keterkaitan Ruang



Recreation

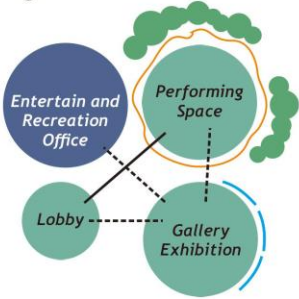
Fasilitas	Ruang	Pencahayaan		Penghawaan		Akustik	View Out	Sifat Ruang
		Alami	Buatan	Alami	Buatan			
Entertain and Recreation	Entertain and Recreation (office)							
	Gallery Exhibition							
	Auditorium (Performing space)							

Keterangan :

	V	Terbuka
	vV	Semi Terbuka
	vVV	Tertutup

● Publik	— Dekat, Menyatu
● Semi Publik	- - - Dekat, tidak menyatu
● Privat	. . . Jauh
● RTH	~ Akustik
	~ View Out

Diagram Keterkaitan Ruang



Gambar 4.2. 7. Analias Kualitas dan Keterkaitan Ruang (Education & Recreation)

Gathering

Fasilitas	Ruang	Pencahayaan		Penghawaan		Akustik	View Out	Sifat Ruang
		Alami	Buatan	Alami	Buatan			
Gathering and Collative	Collabative Office							
	Fine art studio							
	Sculpture and Carving Studio							
	Modern Music Studio							
	Traditional Music Studio							
	Classical Choreography Space							
	Modern Choreography Space							
	Traditional Choreography Space							

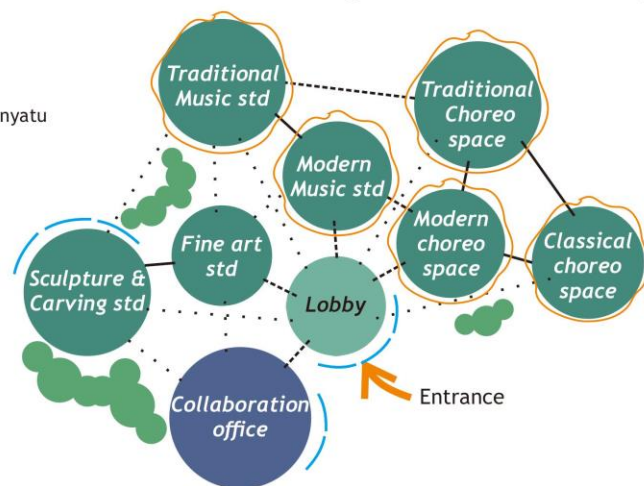
Keterangan :

□	v	Terbuka
□	vW	Semi Terbuka
□	vWv	Tertutup

— Dekat, Menyatu
 - - - Dekat, tidak menyatu
 . . . Jauh
 ~ Akustik
 ~ View Out

● Publik
 ● Semi Publik
 ● Privat
 ● RTH

Diagram Keterkaitan Ruang



Gambar 4.2. 8. Analisis Kualitas dan Keterkaitan Ruang (Gathering)

Bussines

Fasilitas	Ruang	Pencahayaayan		Penghawaan		Akustik	View Out	Sifat Ruang
		Alami	Buatan	Alami	Buatan			
Market and Bussines	Information and Publication Bussines							
	Art Shop							

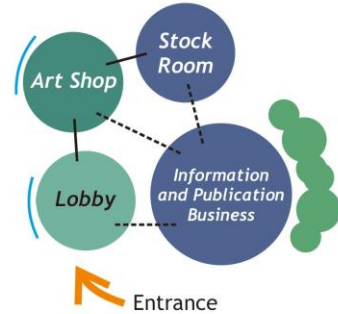
Diagram Keterkaitan Ruang

Keterangan :

V	Terbuka
VV	Semi Terbuka
VV	Tertutup

- Publik
- Semi Publik
- Privat
- RTH

- Dekat, Menyatu
- - - Dekat, tidak menyatu
- Jauh
- ~ Akustik
- ~ View Out



Administratif

Fasilitas	Ruang	Pencahayaayan		Penghawaan		Akustik	View Out	Sifat Ruang
		Alami	Buatan	Alami	Buatan			
Information and Administration	Information and Administration Office							
	Servis and Monitoring							

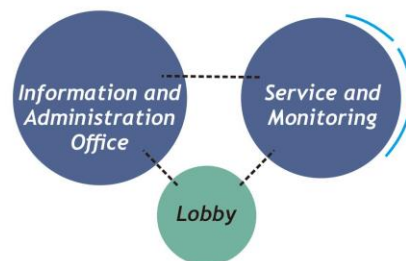
Keterangan :

V	Terbuka
VV	Semi Terbuka
VV	Tertutup

- Publik
- Semi Publik
- Privat
- RTH

- Dekat, Menyatu
- - - Dekat, tidak menyatu
- Jauh
- ~ Akustik
- ~ View Out

Diagram Keterkaitan Ruang



Gambar 4.2. 9. Analias Kualitas dan Keterkaitan Ruang (Bussines & Administration)

Control & Servis | Welcoming Gate | Worship | Open Space

Fasilitas	Ruang	Pencahayaayan		Penghawaan		Akustik	View Out	Sifat Ruang
		Alami	Buatan	Alami	Buatan			
Support Facilities	Welcoming gate (Entrance)							
	Taman							
	Parkir area							
	Masjid							
	Rest area (Restoran & Café)							

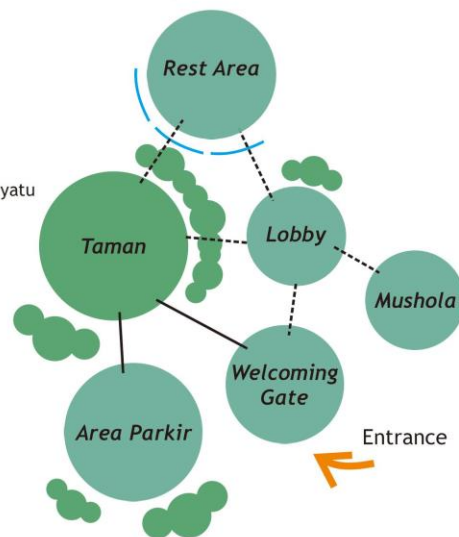
Diagram Keterkaitan Ruang

Keterangan :

✓	Terbuka
✓✓	Semi Terbuka
✓✓✓	Tertutup

- Publik
- Semi Publik
- Privat
- RTH

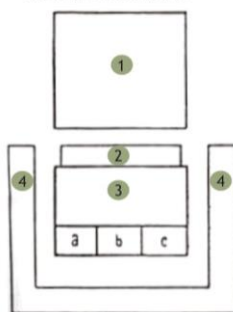
- Dekat, Menyatu
- - - Dekat, tidak menyatu
- ... Jauh
- ~ Akustik
- ~ View Out



Gambar 4.2. 10. Analias Kualitas dan Keterkaitan Ruang (Control & Servis)

Zoning tersusun berdasarkan budaya adat jawa yaitu pembagian elevasi dan zoning berdasarkan public atau privat dan menerapkan prinsip Synchronicity dengan adanya intermediate zone antar aktivitas ruang.

Tipologi rumah jawa



KETERANGAN:

- 1 Pendhapa
- 2 Pringgitan
- 3 Dalem
 - a. Senthong kiwo
 - b. Senthong tengah
 - c. Senthong tengen
- 4 Gandhok dan pawon

Hubungan antar ruang

Asosiasi

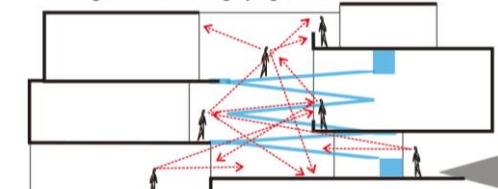
Hubungan antara dua fungsi yang sama / berhubungan



mempermudah dua aktivitas dalam berkolaborasi dengan menciptakan ruang yang flexibel dengan adanya partisi atau beda elevasi

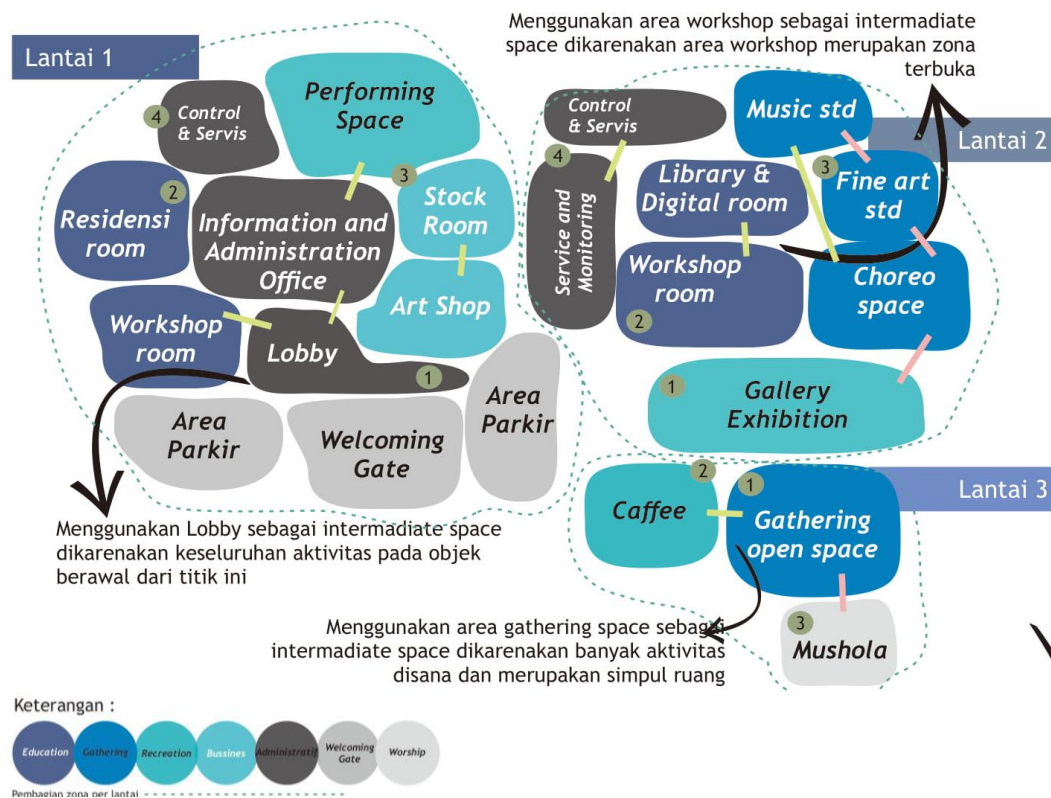
Biosisasi (Synchronicity)

Hubungan antara dua fungsi yang berbeda



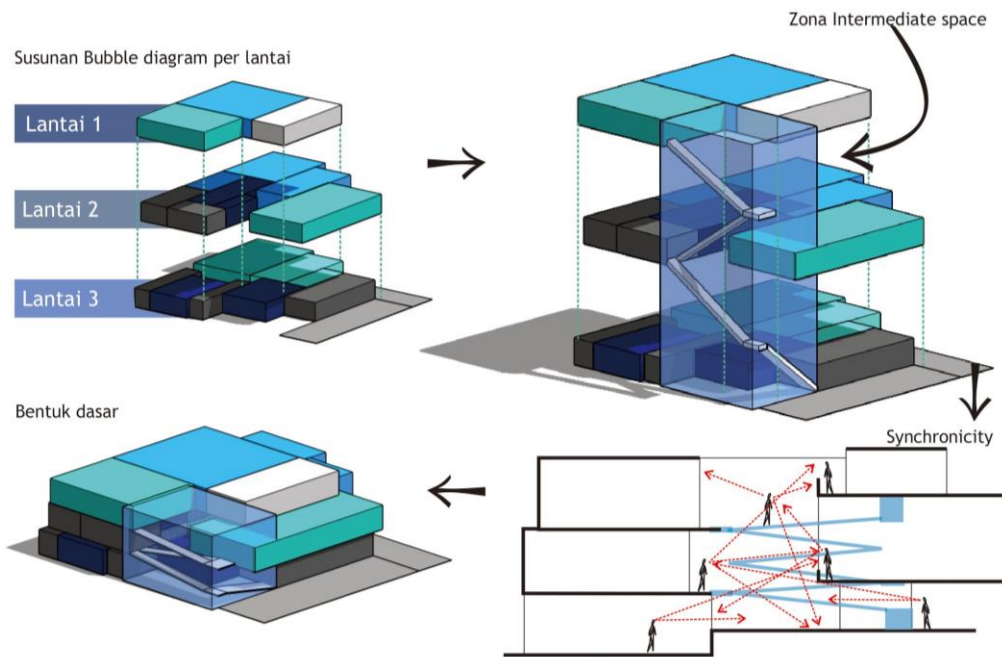
Membuat 2 fungsi berbeda dapat saling berinteraksi

Berikut adalah bubble diagram antar masing – masing ruang yang dapat menggambarkan hubungan antar ruang dan klasifikasi perantai.



Gambar 4.2. 12. Bubble diagram

Setelah pengelompokan antar ruang menjadi lantai, maka berikut adalah susunan tiap lantai pada rancangan menjadi bentuk dasar dari objek rancangan,



Gambar 4.2. 13. Susunan Lantai - Bentuk Dasar

Setela penyusinan tiap lantai, maka berikut adalah final blockplan antar lantai,



Gambar 4.2. 14. Final Blockplan

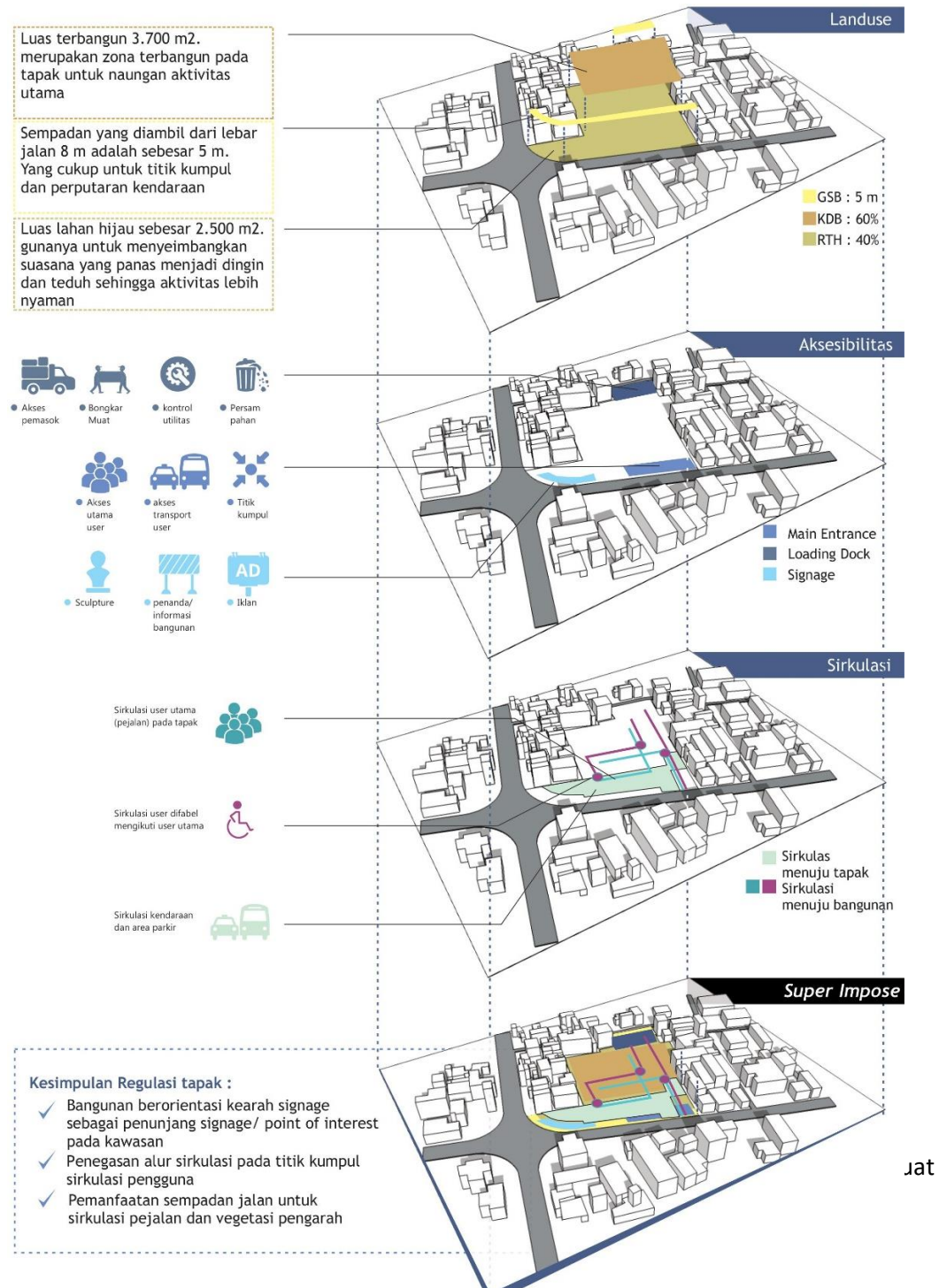
4.3. Analisis Tapak

Berikut adalah analisis tapak yang di susun melalui metode super impose yang di simpulkan di akhir masing-masing bagian analisis tapak.

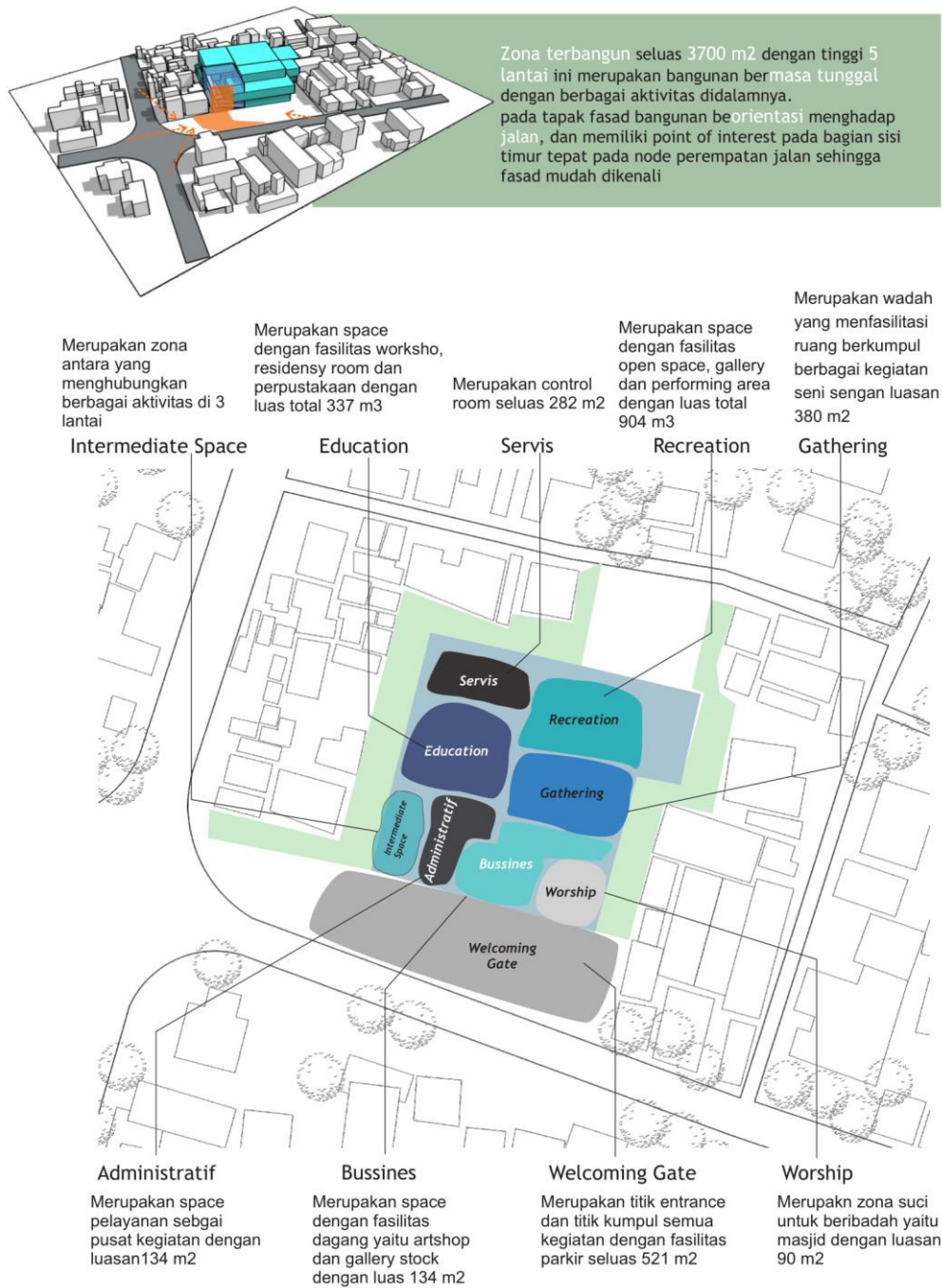


Diagram 4.3. 1. Strategi Analisa Tapak

4.3.1. Regulasi Tapak



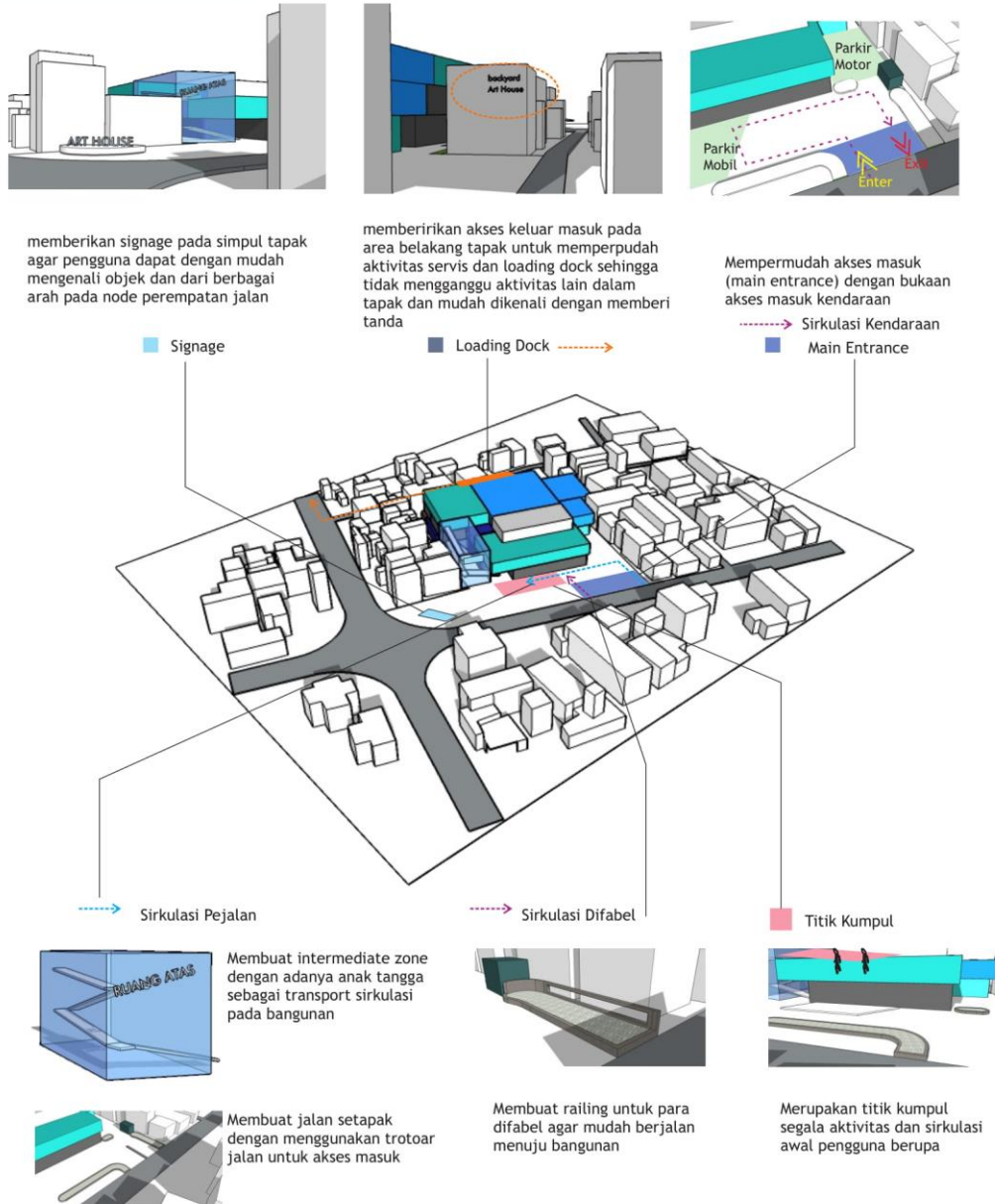
Gambar 4.3. 1. Regulasi Tapak



Gambar 4.3. 2. Regulasi dan Orientasi

Aksesibilitas dan sirkulasi berikut mencerminkan prinsip simbolisasi dengan adanya signage dan beberapa elemen hardscape yang dipakai

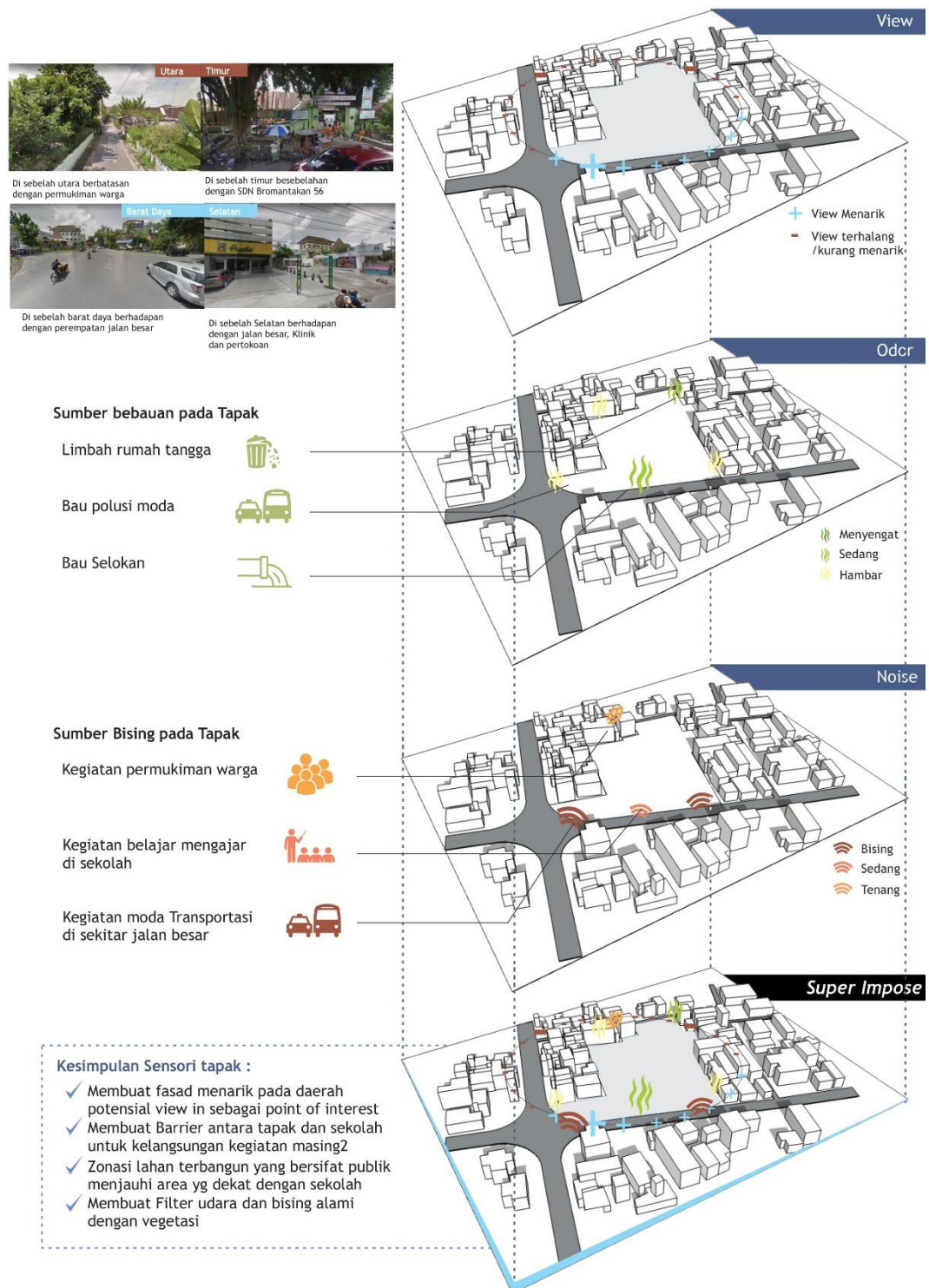
Aksesibilitas dan Sirkulasi



Gambar 4.2. 15. Aksesibilitas dan Sirkulasi

4.3.2. Analisis Sensori

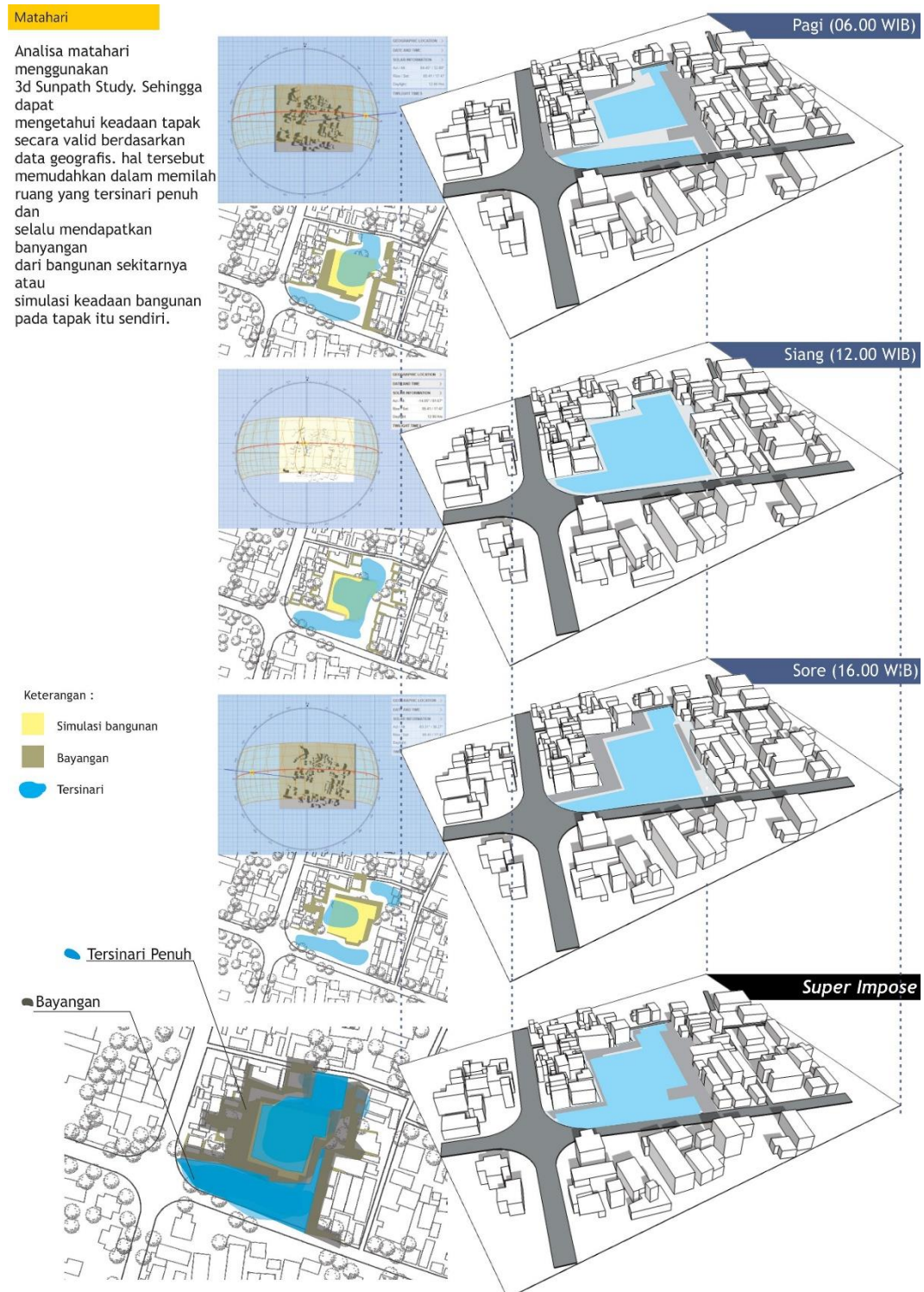
Berikut adalah analisa sensori yang terdapat pada tapak objek rancangan, sehingga menghasilkan solusi desain seperti berikut,



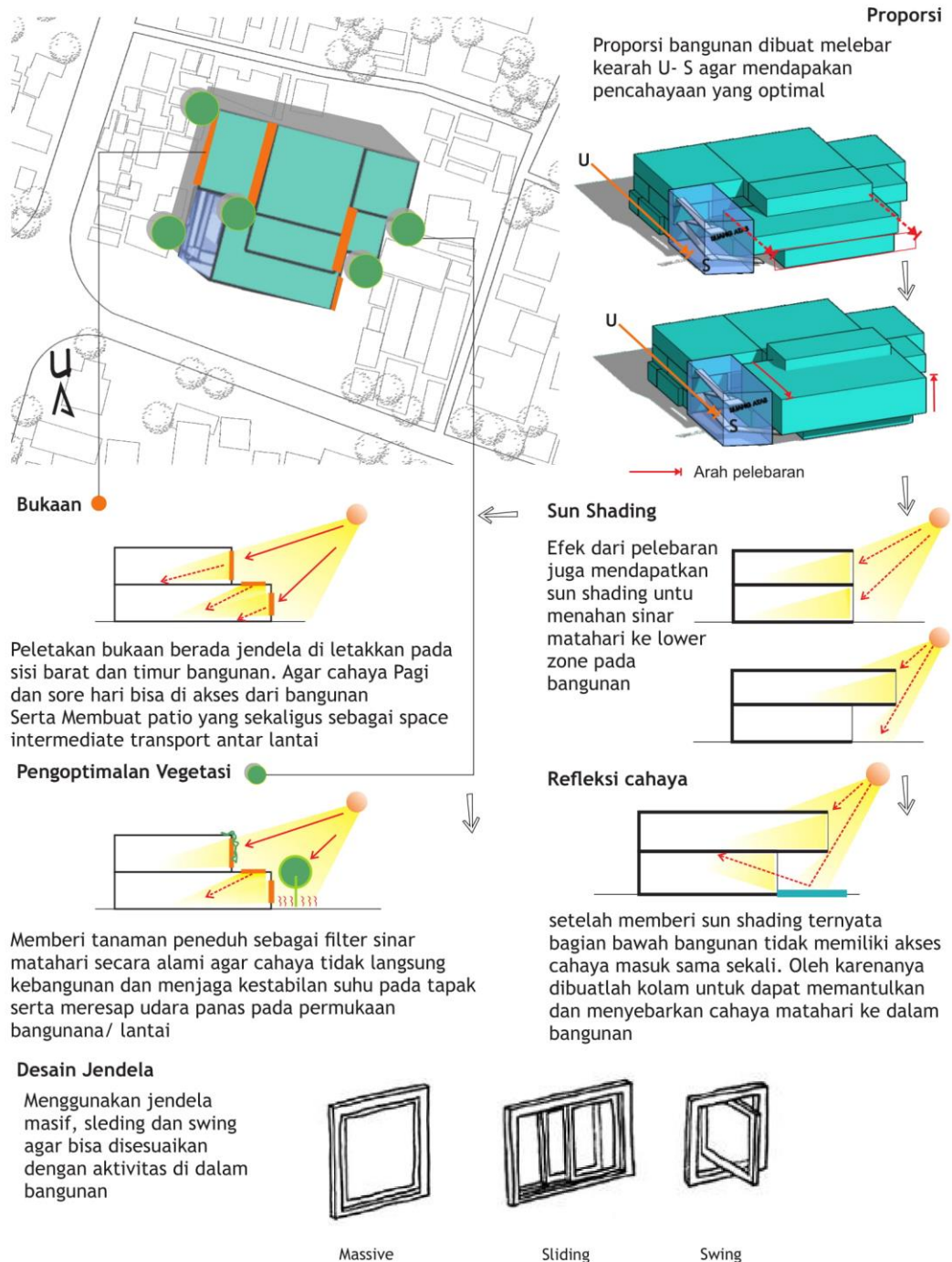
Gambar 4.3. 3. Sensory

4.3.1. Analisis Iklim

Dilanjutkan dengan analisa iklim yang pertama yaitu analisa berdasarkan alur perputaran matahari beserta energi panasnya yang diolah pada tapak seperti berikut,



Gambar 4.3. 4. Analisa Iklim (Matahari 1)

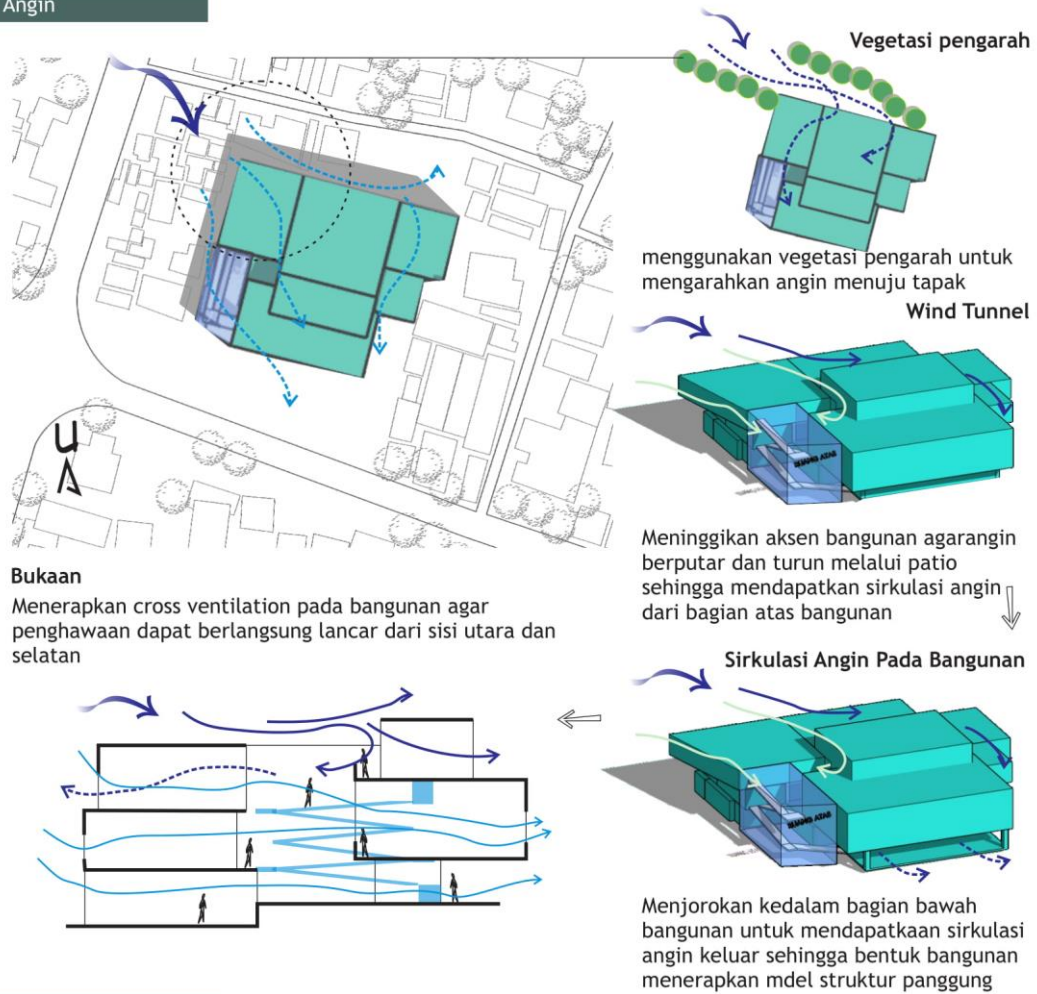


Gambar 4.3. 5. Analisa Iklim (Matahari 2)

Pada analisa matahari ini menerapkan prinsip fractal dimana proporsi bangunan di buat berulang ulang sehingga menjadikan fasad bangunan tidak kaku dan berirama.

Setelah analisa iklim pada matahari kemudian dilanjutkan dengan analisa iklim berdasarkan data angin yang berada di tapak objek rancang,

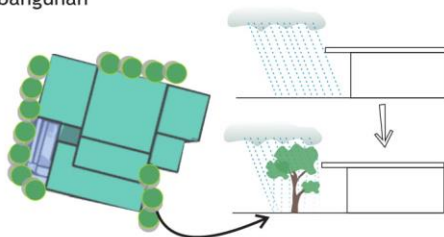
Angin



Hujan & Kelembapan

Filter Vegetasi

Pemanfaatan vegetasi agar air hujan tidak langsung turun ketanah pada sisi sisi bangunan



Roster

Untuk menjaga kelembapan dengan akibat buruk terhadap material bangunan maka di buatlah roster pada sisi bangunan yang berhimpit dengan masa bangunan lain. agar sirkulasi udara dan hujan lancar



Gambar 4.3. 6. Analisa Iklim (angin)

Analisa angin hujan dan kelembapan diatas berperan dalam tingkat kenyamanan dan merubah bentukan proporsi fasad.

Data Windrose



melalui Windrose dapat diketahui bahwa intensitas angin terkencang adalah :
dari barat daya dengan 10 km/jam
Dari barat Laut dengan 6 km/jam

Arah laju air hujan mengikuti arah laju angin, sehingga dapat disimpulkan bahwa arah laju air hujan bergerak dari barat ke timur. untuk mengantisipasi volume air berlebih pada tapak dan bangunan, maka diperlukannya sumber resapan dan selokan pengalir air hujan seperti berikut,

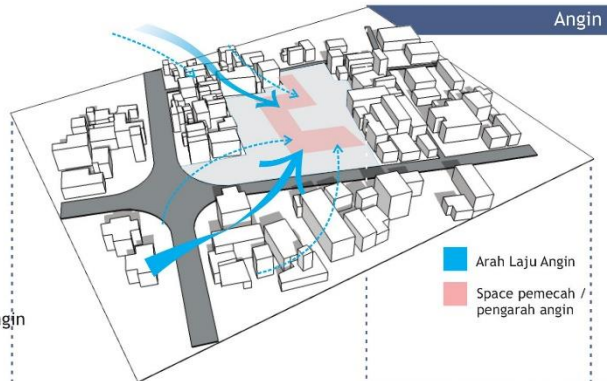
Kelembapan tapak : 75 %
Temperatur : 22 c - 33 c

Berdasarkan data diatas maka di perlukannya sirkulasi angin untuk meminimalisir kelembapan seperti sebagai berikut,

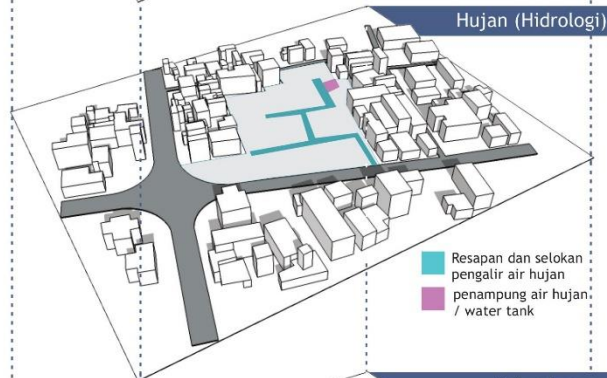
Kesimpulan Analisa Iklim tapak :

- ✓ Membuat Wind Tunel / pemecah angin pada tapak melalui fasad bangunan
- ✓ Membuat sirkulasi aliran air dan watertank
- ✓ Memberi space sirkulasi angin dan space bangunan agar bangunan tersinari matahari secara menyeluruh

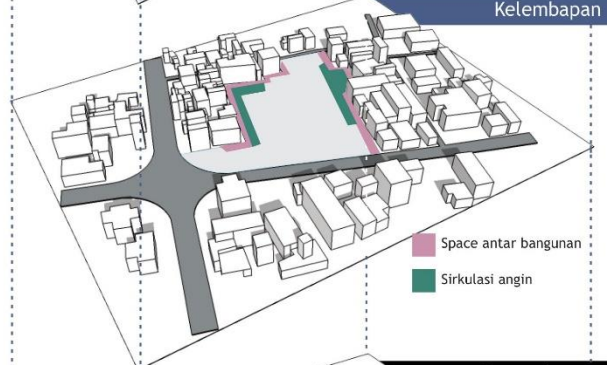
Angin



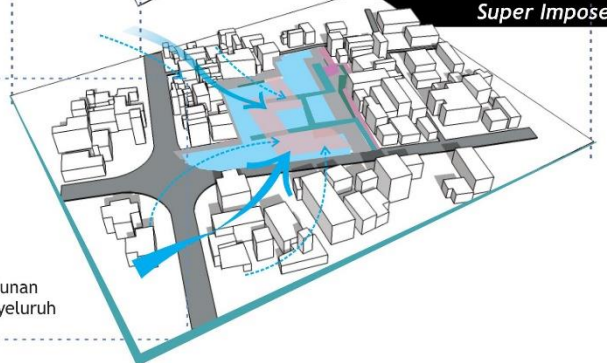
Hujan (Hidrologi)



Kelembapan



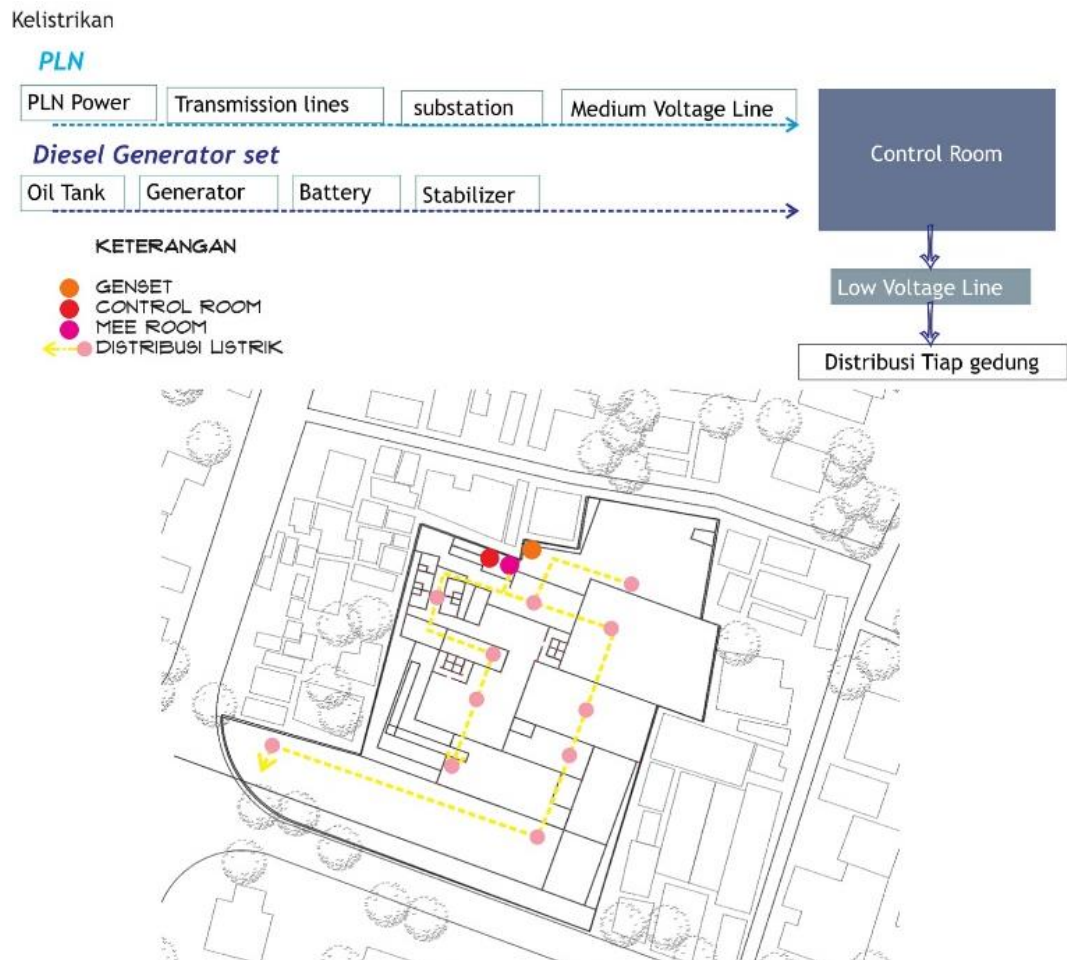
Super Impose



Gambar 4.3. 7. Kesimpulan Analisa Iklim

4.3.2. Utilitas

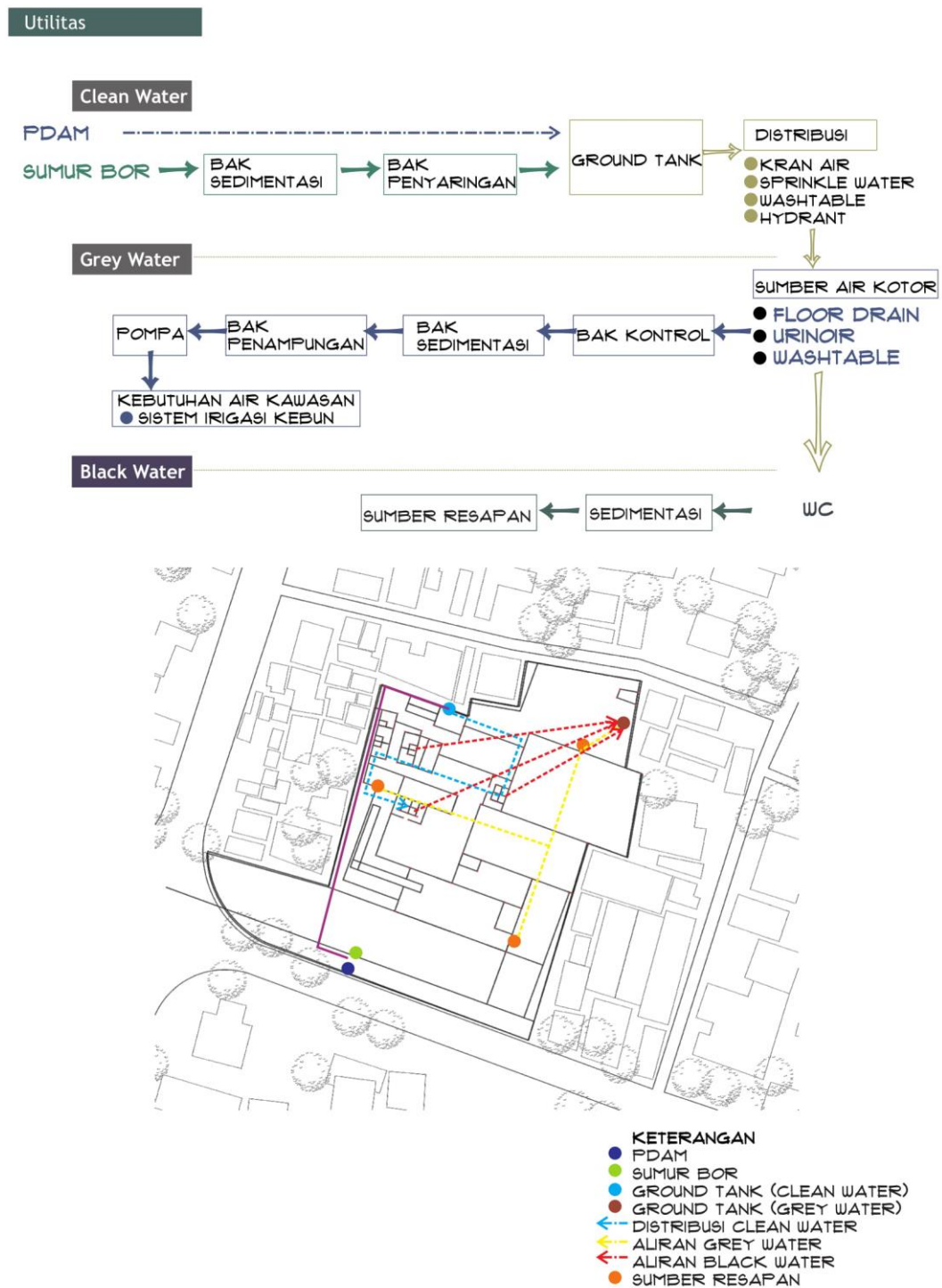
Keseluruhan fungsi bangunan dan olah tapak tidak akan berlangsung jika tidak dilengkapi sistem utilitas yang memadai. Maka berikut adalah analisa utilitas pada tapak dan bangunan pada bagian pertama yaitu utilitas listrik



Gambar 4.3. 8. Utilitas kelistrikan

Di atas merupakan skema distribusi listrik. Pada tapak menggunakan dua sumber, yang utama yaitu dari PLN dan alternatifnya adalah pemakaian genset.

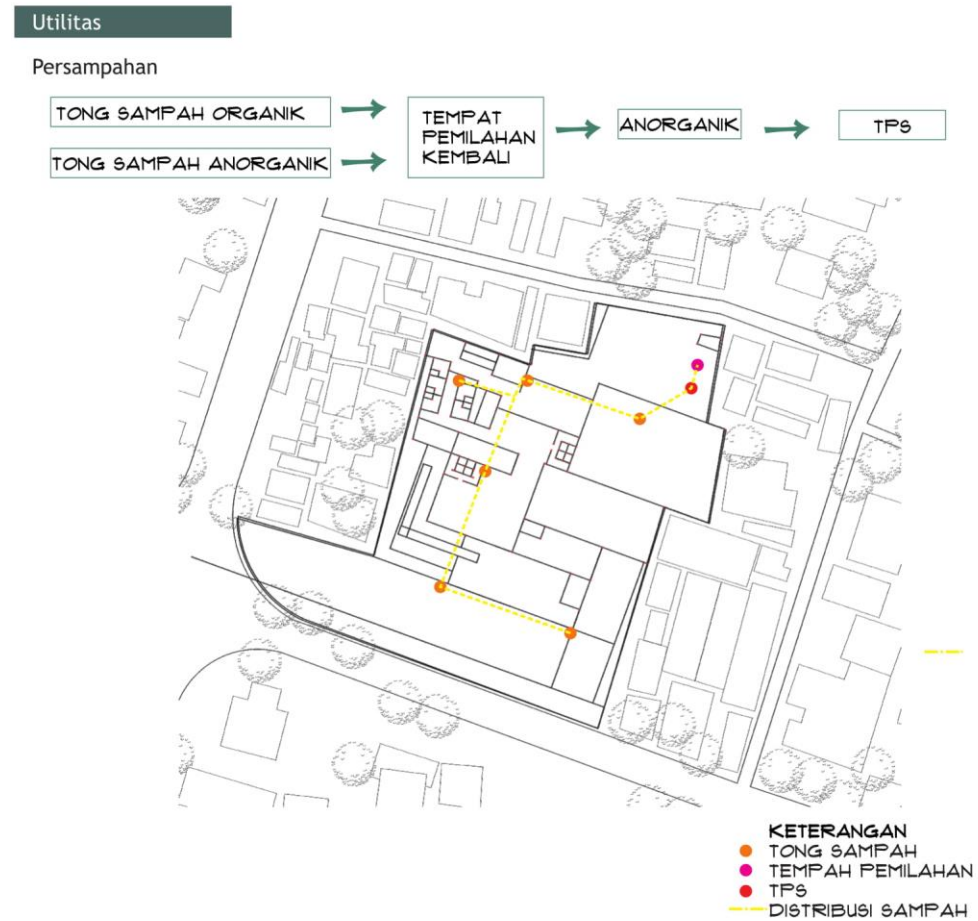
Kemudian dilanjutkan dengan analisa utilitas air bersih seperti berikut,



Gambar 4.3. 9. Utilitas Air

Diatas merupakan skema distribusi air yang dibedakan menjadi tiga yaitu clean water atau air bersih, grey water (air sekali pakai) dan black water yaitu limbah.

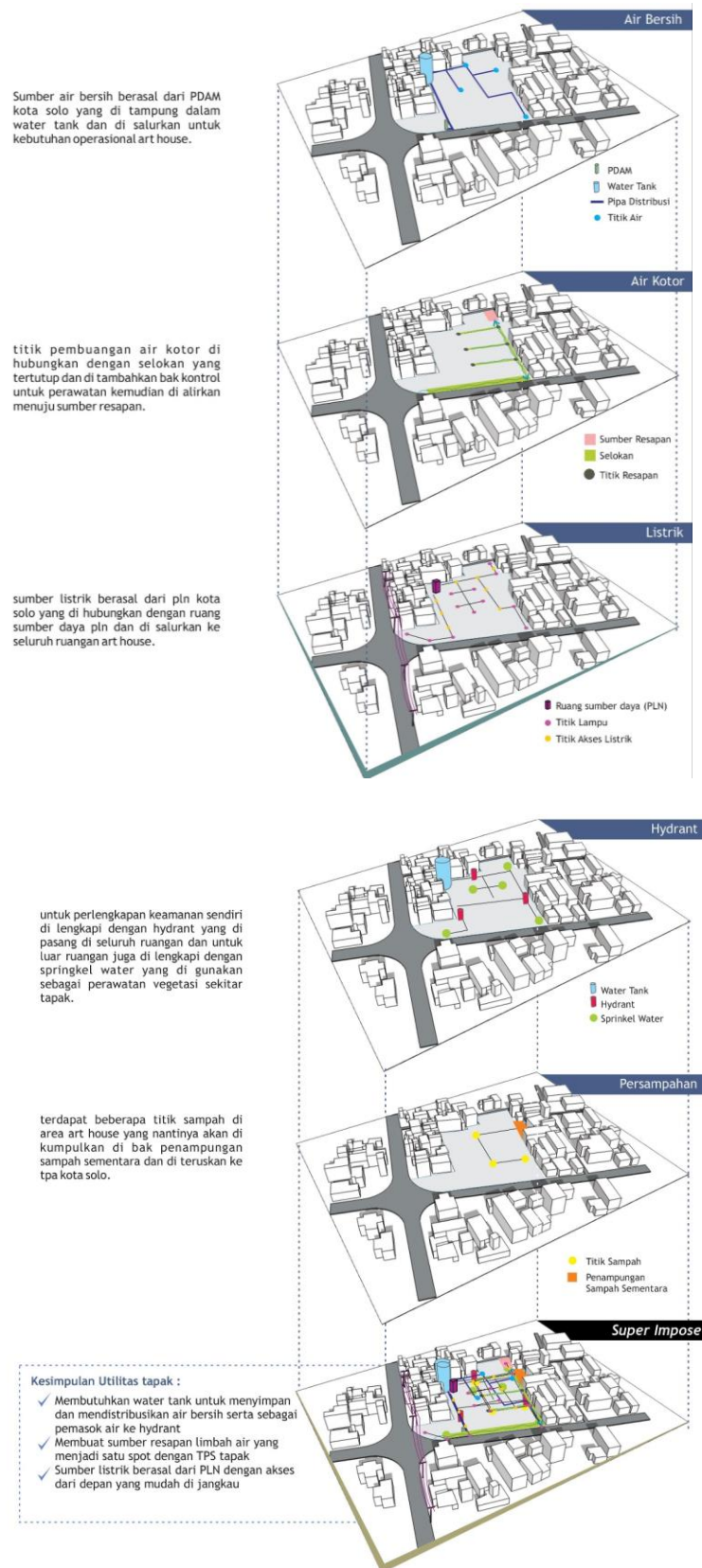
Kemudian disusul dengan analisa sirkulasi utilitas persampahan pada tapak seperti berikt,



Gambar 4.3. 10. Utilitas Persampahan

Diatas merupakan skema utilitas distribusi persampahan mulai dari pembuangan pertama hingga tempat pembuangan akhir yang di kumpulkan di tapak.

Setelah mengetahui hasil analisa utilitas sebelumnya, maka berikut adalah kesimpulan dari masing - masing utilitas,



Gambar 4.3. 11. Kesimpulan Analisa Utilitas

4.3.3. Vegetasi

Pada analisa vegetasi ini merupakan bagian terakhir sub analisa tapak, maka berikut adalah perencanaan rancangan vegetasi pada tapak,

Vegetasi peneduh yang berfungsi untuk menaungi lingkungan dari panas matahari, untuk perancangan art house ini menggunakan tumbuhan ketapang kencana



Vegetasi pengarah berfungsi sebagai pengarah jalur sirkulasi, dan untuk perancangan art house ini menggunakan tumbuhan pucuk merah, dengan ukurannya yang tidak terlalu besar agar tidak menghalangi view dari luar.



Vegetasi ground cover berfungsi sebagai penutup atau pelapis tanah, dalam perancangan art house ini menggunakan rumput gajah micro.

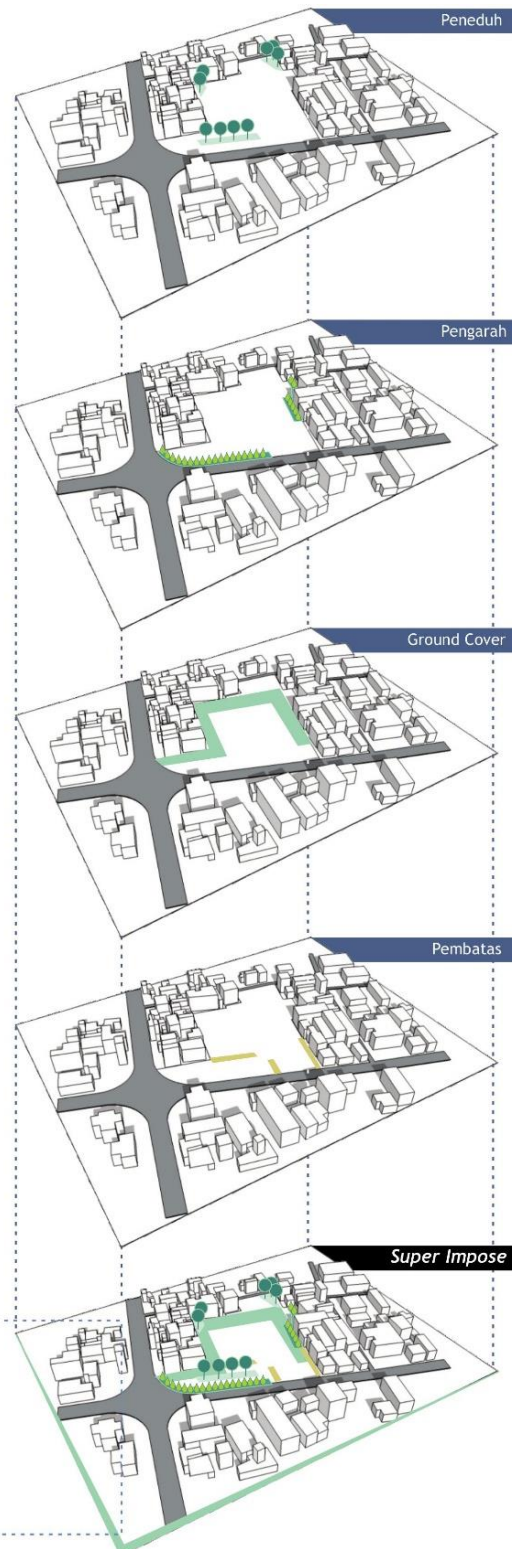


Vegetasi pembatas berbentuk memanjang dan rimbun tetapi tidak terlalu tinggi, berfungsi sebagai pembatas antara zona satu dengan yang lainnya, dalam perancangan art house ini menggunakan tumbuhan teh-tehan.



Kesimpulan Vegetasi tapak :

dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa vegetasi peneduh menggunakan ketapang kencana, vegetasi pembatas menggunakan teh-tehan, vegetasi pengarah menggunakan tumbuhan pucuk merah dan untuk ground cover menggunakan rumput gajah micro.



Gambar 4.3. 12. Analisa Vegetasi

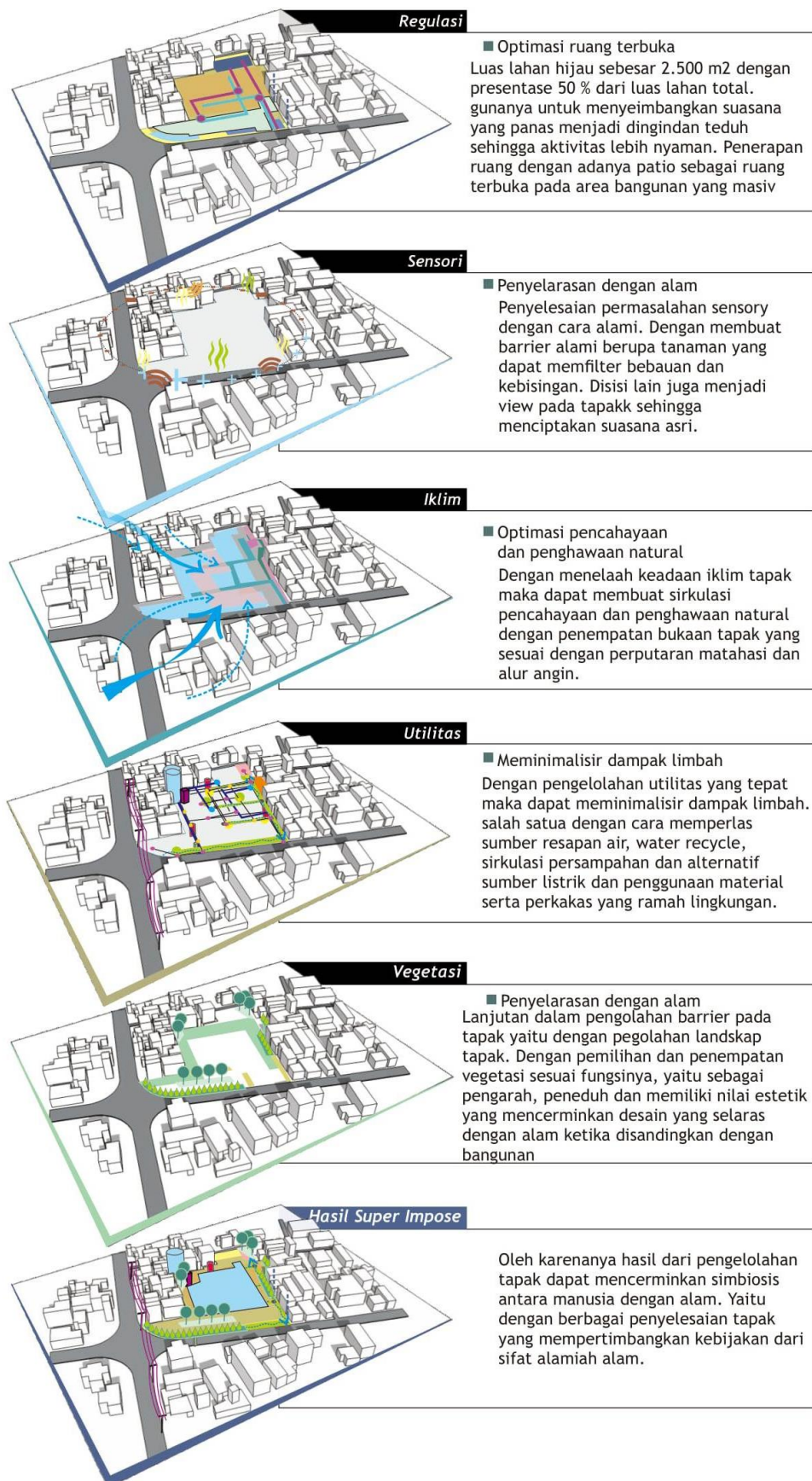
Berikut merupakan planting plan yang dibuat berdasarkan site planning dengan tanaman yang potensial berada di Kota Solo.



Gambar 4.3. 13. Planting Plan

Setelah berakhirnya proses analisa tapak dengan adanya planting plan maka selanjutnya adalah kesimpulan masing – masing sub bab analisa tapak pada halaman selanjutnya,

4.3.4. Kesimpulan Perencanaan Analisis Tapak



Gambar 4.3. 14. Kesimpulan Analisa Tapak dan Penerapan Prinsip Rancangan

4.4. Analisa Bentuk

Pada analisa bentuk objek rancangan ini menggunakan strategi simbiosi dengan penerapan prinsip fractal yang dapat di aplikasikan pada arsitektural bangunan,



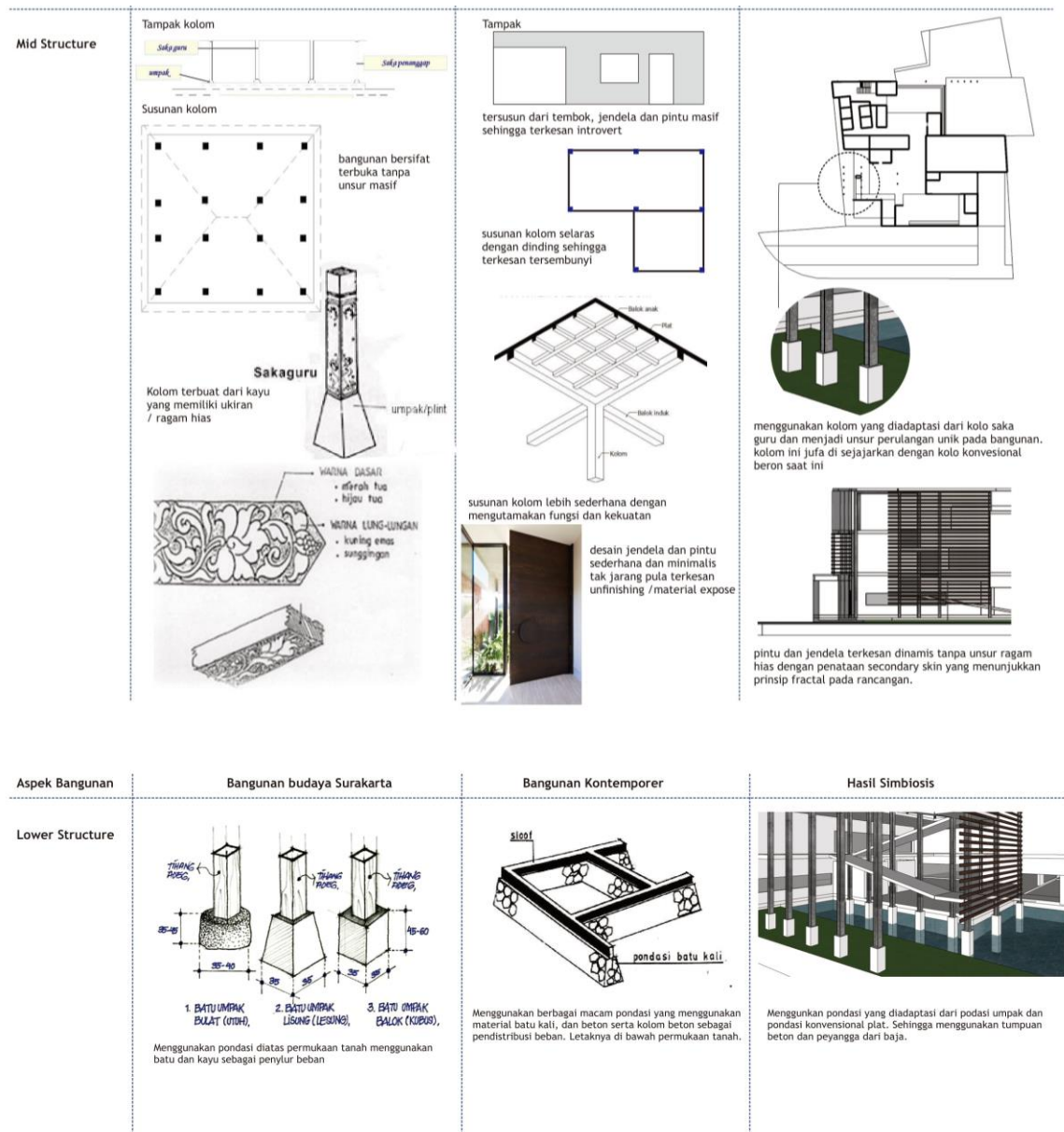
Diagram 4.4. 1. Strategi Analisa Bentuk

Sebelum berlanjut pada pengolahan bentuk fasad bangunan berdasarkan skema diatas maka terlebih dahulu mengkaji berbagai elemen bangunan yang akan diterapkan pada bangunan sebagai berikut,

Aspek Bangunan	Bangunan budaya Surakarta	Bangunan Kontemporer	Hasil Simbiosis
Prinsip	<i>Less is More, Less is Bore</i>	<i>Less is More, Less is Bore</i>	<i>Simbiote the Culture</i>
Tipologi	<p>Tipologi rumah Jawa</p> <p>KETERANGAN: 1. Pendhapa 2. Pringgitan 3. Dalam a. Senthong kiwo b. Senthong tengah c. Senthong tengen 4. Gandhok dan pawon</p>	<p>Tipologi Kontemporer</p> <p>Keterangan : 1. Teras 2. LDK Living Dining Kitchen 3. Kamar 4. Halaman & Servis</p>	<p>Tipologi ArtHouse</p> <p>Keterangan : 1. Main Entrance 2. Lobby (zona antara) 3. Residensi room (privat) 4. Performer art space (komunal)</p>
Upper Structure	<p>Bentuk atap : joglo, limasan, perisai Material rangka : susunan kayu Penutup atap : Genteng tanah liat Warna : coklat dan teracotta dari kayu dan genteng</p> <p>Bentukan atap terinspirasi dari gunung dengan filosofi fase hidup manusia dari lahir hingga mati. dengan atap tersebut sirkulasi udara dalam bangunan menjadi sejuk seperti skema berikut.</p>	<p>Bentuk atap : beragam dan masif Material rangka : galvalum/ kayu dan beton Penutup atap : beton Warna : warna industrial abu abu</p> <p>material dalam bangunan saat ini bersifat konvensional yaitu menggunakan material yang mudah ditemukan yaitu galvalum, kayu dan semen</p>	<p>Bentuk atap : atap perisai dan beton Material rangka : galvalum/ kayu dan beton Penutup atap : beton dan genteng tanah liat Warna : warna industrial abu abu dan kayu</p> <p>sirkulasi udara dalam bangunan menyerupai sirkulasi udara rumah joglo sehingga lebih efisien dalam penghawaan</p>

Gambar 4.4. 1. Identifikasi bentuk bangunan 1

Diatas merupakan identifikasi pada bagian paling atas bangunan yaitu atap bangunan yang mengambil dari nilai nilai arsitektural rumah Jawa dan budaya kontemporer saat ini.



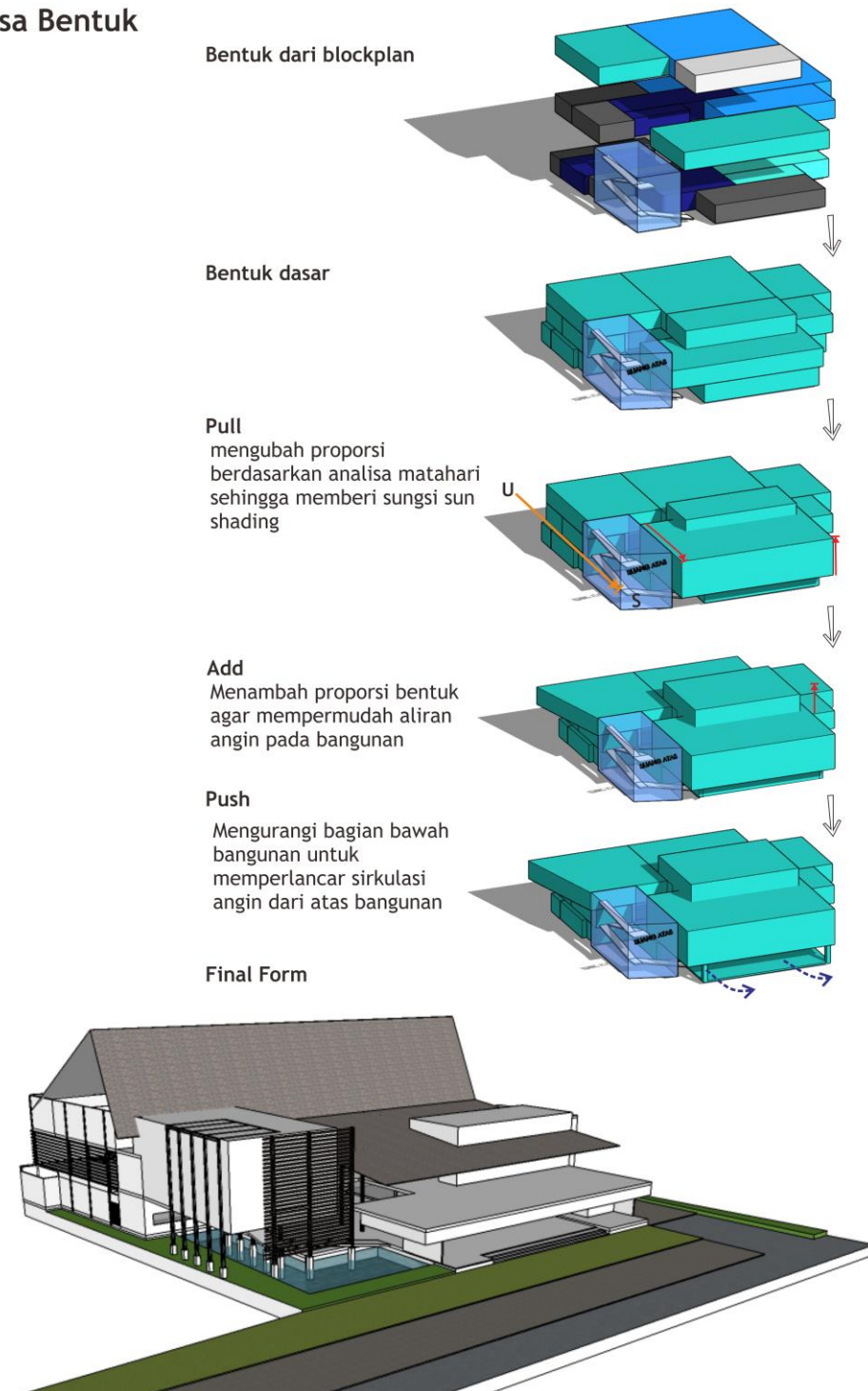
Gambar 4.4. 2. Identifikasi bentuk bangunan 2

Kemudian dilanjutkan dengan bagian tengah dan bawah bangunan seperti diatas. Sehingga rancangan bangunan dapat mencerminkan simbiosis antara budaya Kota Surakarta dengan budaya kontemporer saat ini dengan visual bangunan.

4.4.1. Analisa Bentuk dasar

Setelah dikaji berbagai unsur budaya Kota Surakarta dan budaya Kontemporer saat ini, maka langkah berikut adalah dengan pengolahan bentuk berdasarkan bentuk dasar yang diperoleh dari analisa fungsi sebelumnya dan mendapatkan hail bentuk sebagai berikut,

Analisa Bentuk

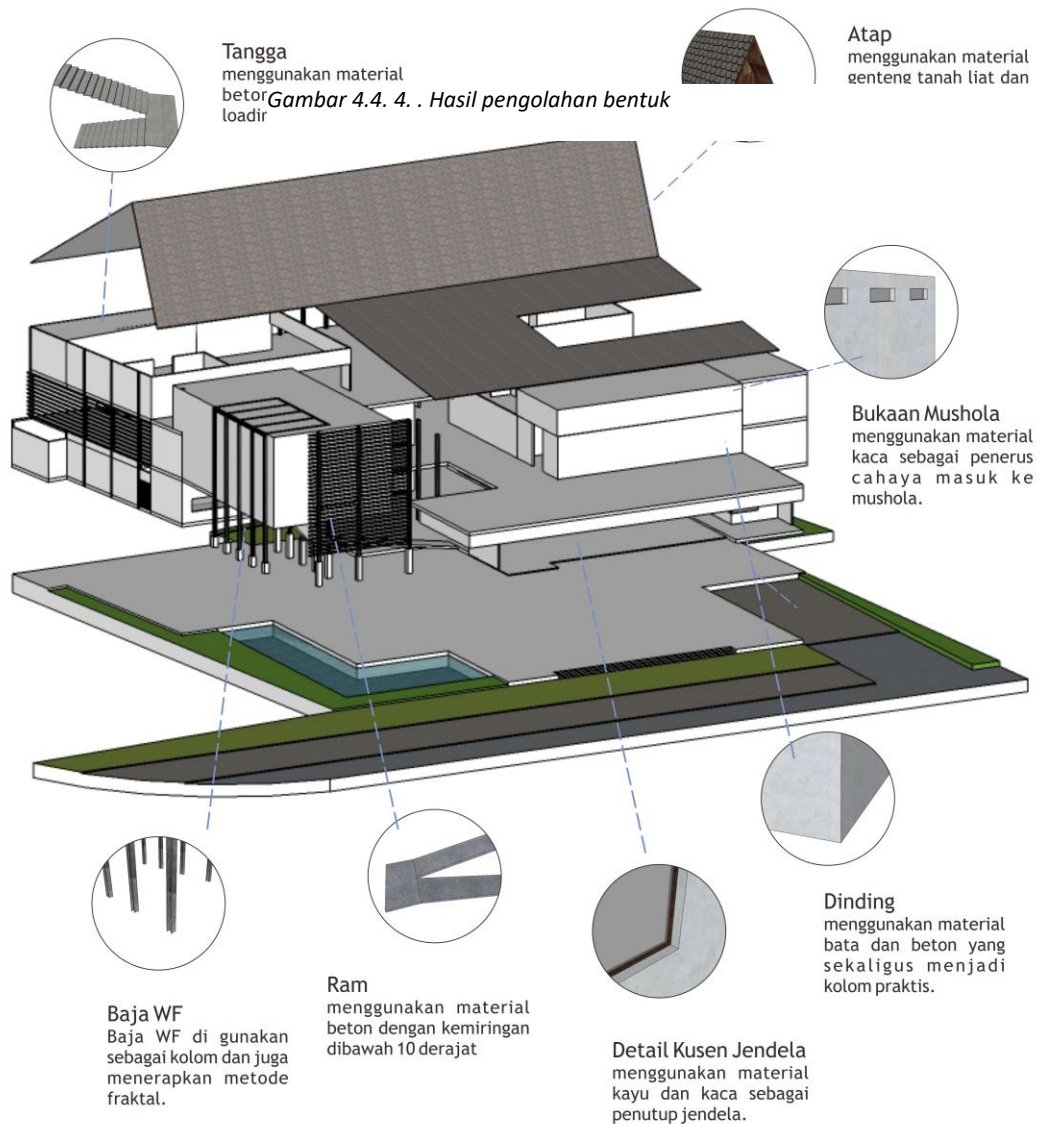


Gambar 4.4. 3. Transformasi bentuk

4.4.2. Analisa Struktur dan Material

Kemudian langkah selanjutnya yaitu dengan menganalisa masing – masing struktur bangunan sebagai berikut,

Analisa Struktur dan Material

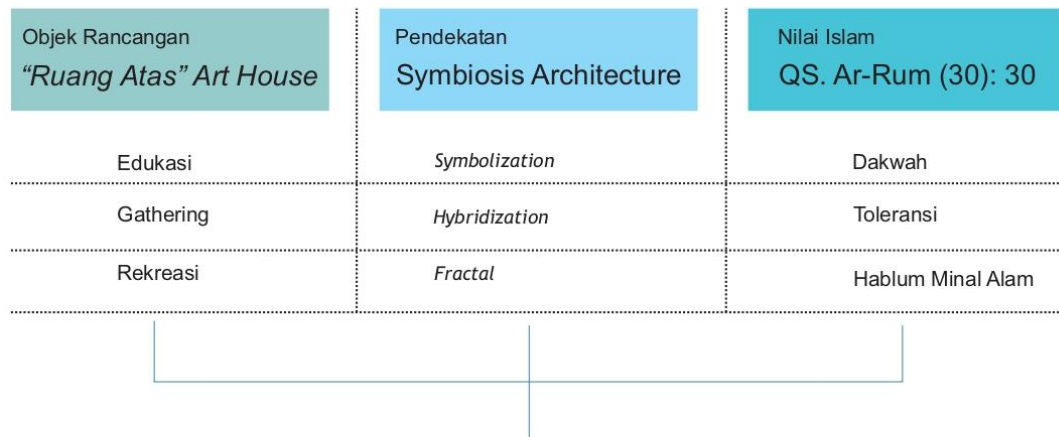


Gambar 4.4. 5. Analisa Struktur Bangunan

BAB V KONSEP

5.1. Konsep Dasar

Konsep Dasar dalam perancangan Art House ini merupakan langkah selanjutnya yang di peroleh dari semua analisis yang dilakukan sebelumnya. Dengan menerapkan pendekatan arsitektur simbiosis dan nilai-nilai islami yang di aplikasikan dalam sebuah rancangan yang membentuk sebuah tag line, berikut adalah penjabarannya,



atau dengan kata lain dapat di artikan dengan "Penyesuaian budaya", konsep ini berasal dari isu-isu yang sebelumnya di bahas yang menguak tentang kebudayaan dan kesenian, disini Kota Solo sendiri memiliki budaya Jawa yang kuat kemudian dewasa ini penggiat seni khususnya kalangan muda lebih tertarik kepada pop culture dan street art, dalam konsep ini bagaimana caranya antara kedua budaya yang berada dalam satu kota ini bisa hidup bersama dalam satu ruang.

Penerapan Konsep Dalam Rancangan

Mengadopsi bentuk atau nilai arsitektur jawa yang di transformasikan dalam rancangan

Menciptakan hubungan timbal balik yang baik dengan lingkungan.

terdapatnya ruang terbuka yang dinamis sebagai ruang kolektif.

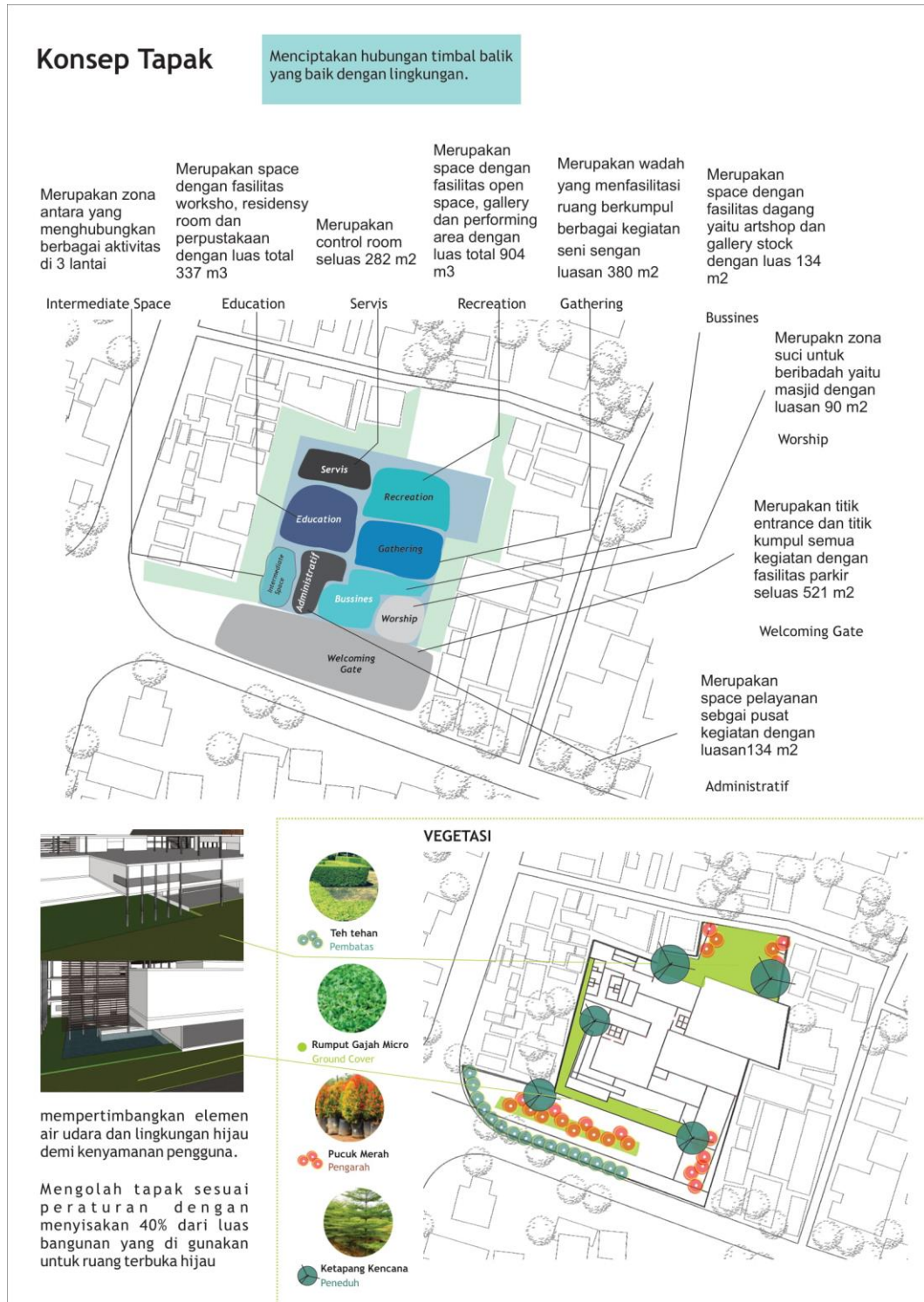
Mengatur ruang sedemikian rupa hingga menghasilkan hubungan ruang yang saling sinkron.

pengaturan zona yang di bedakan dengan perbedaan elevasi dan perkerasan.

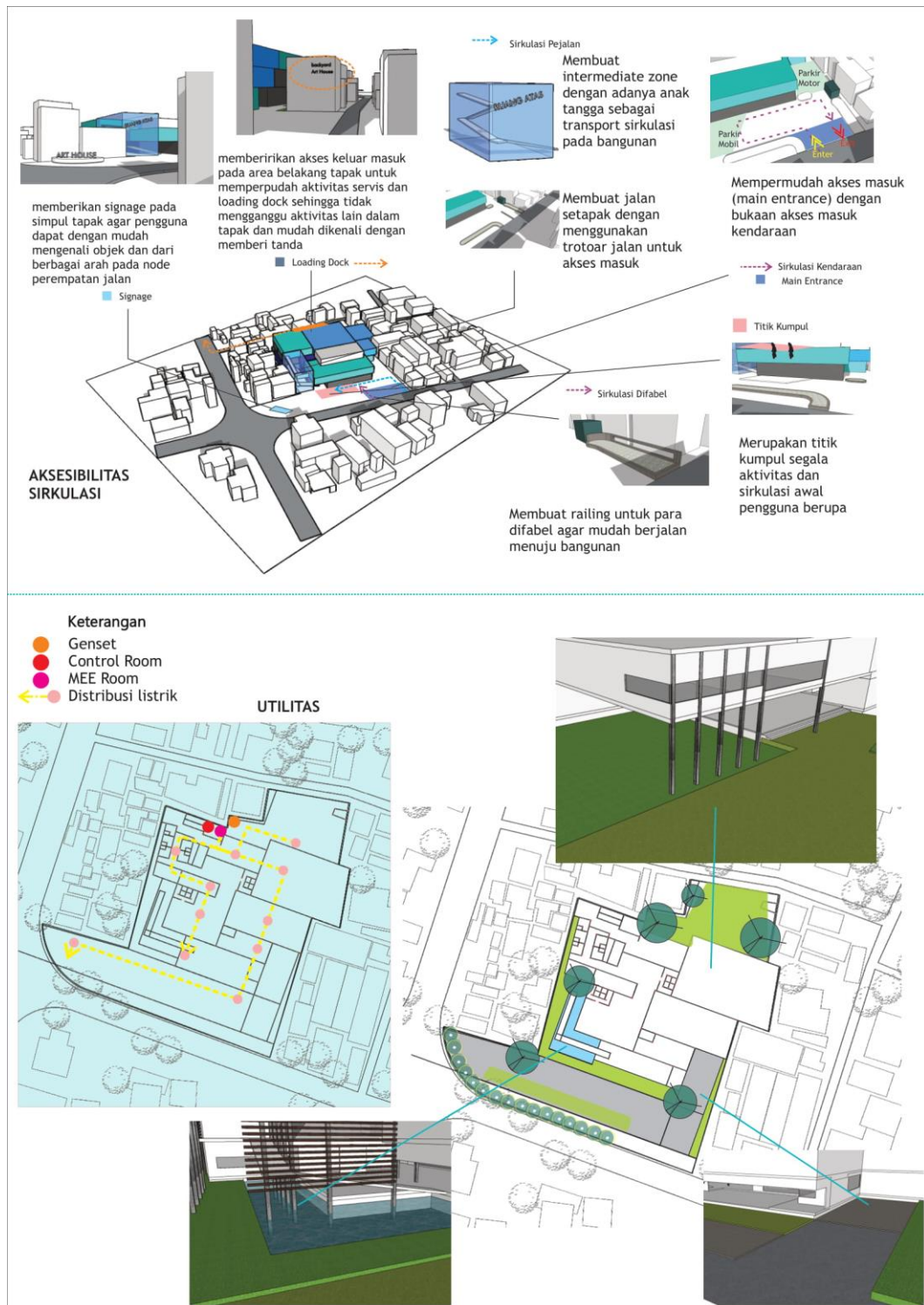
Gambar 5. 1. Konsep Dasar

5.2. Konsep Tapak

Berdasarkan strategi konsep dasar sebelumnya maka konsep tapak mencerminkan keyword pada konsep yaitu, menerapkan hubungan timbal balik yang baik dengan lingkungan, adanya ruang terbuka yang dinamis sebagai ruang kolektif dengan gambaran sebagai berikut,



Gambar 5. 2. Konsep Tapak



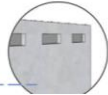
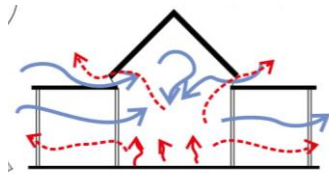
Gambar 5. 3. Konsep Tapak 2

5.3. Konsep Bentuk

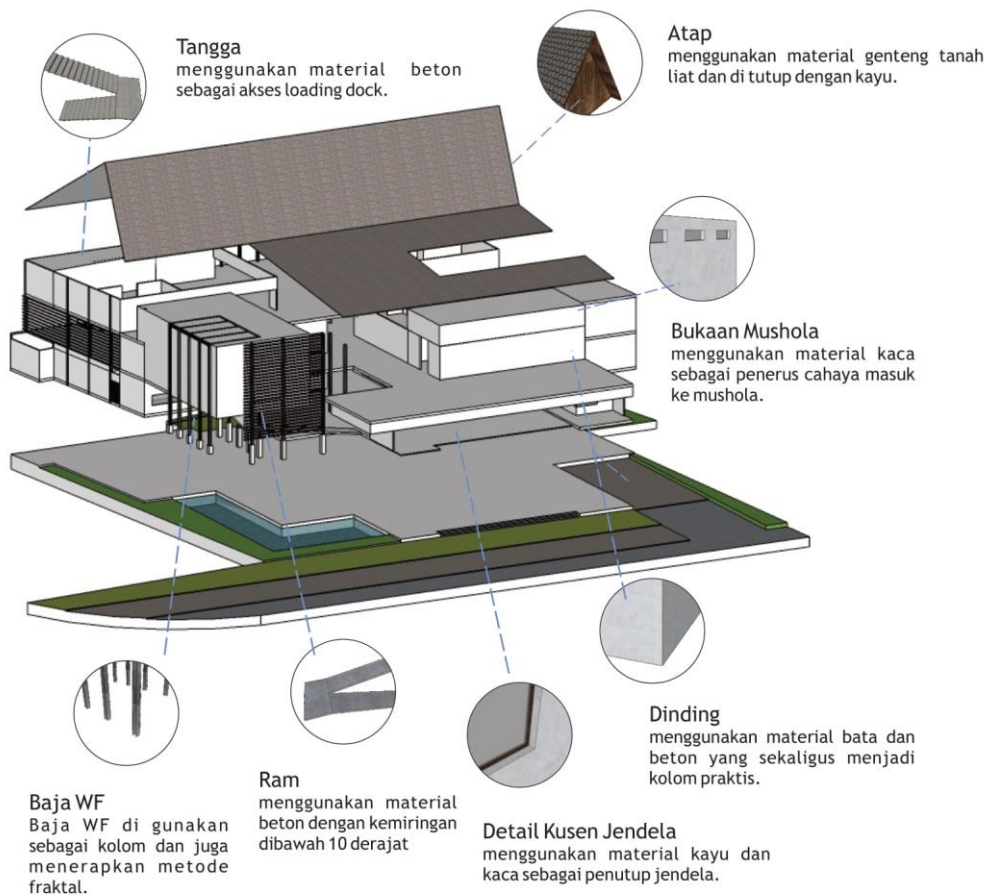
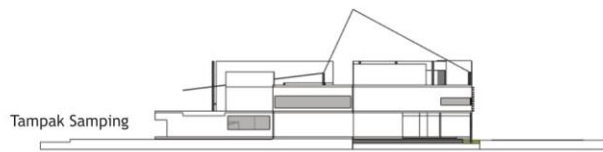
Berdasarkan konsep dasar, maka konsep bentuk mencerminkan keyword konsep dengan mengatur ruang sedemikian rupa menciptakan hubungan ruang yang sinkron dan bersifat kolaboratif dan mencerminkan simbiosis atau perpaduan budaya Kota Surakarta dan budaya Kontemporer saat ini sebagai berikut,

Konsep Bentuk

Mengadopsi bentuk atau nilai arsitektur jawa yang di transformasikan dalam rancangan

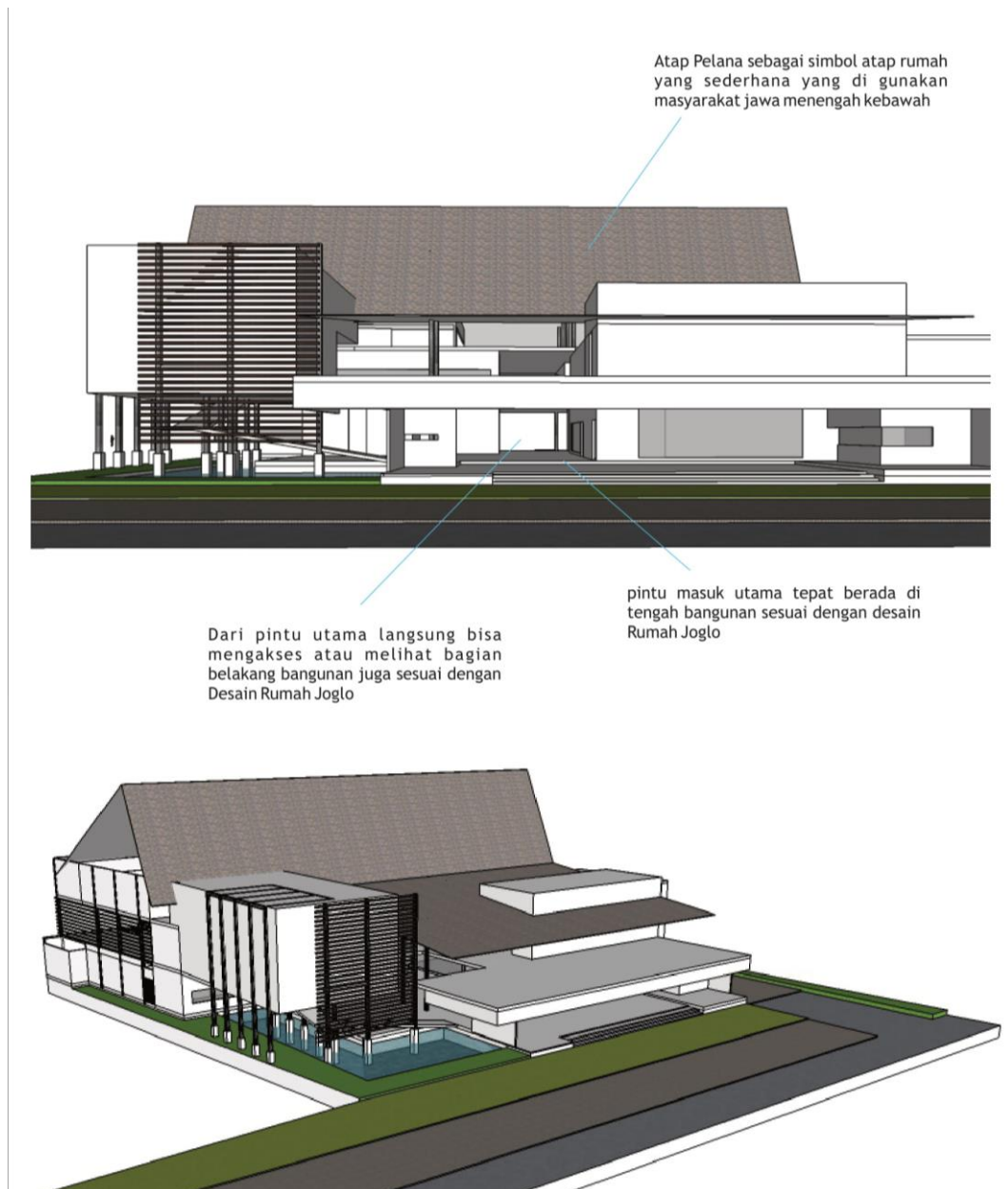


sirkulasi udara dalam bangunan menyerupai sirkulasi udara rumah joglo sehingga lebih efisien dalam penghawaan



Gambar 5. 4. Konsep Bentuk 1

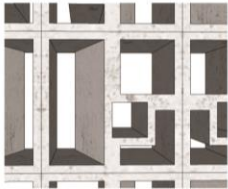

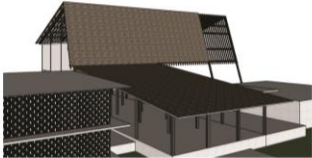
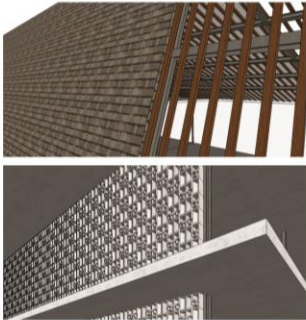

Selanjutnya dapat terlihat visual bangunan seperti berikut,

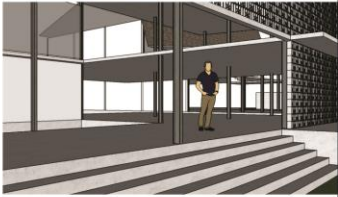

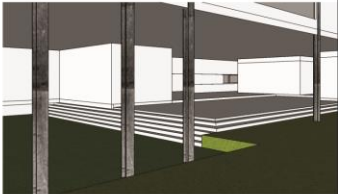


Ilustrasi di atas menggambarkan tampak atap pelana yang digunakan merupakan akulturasi budaya Jawa dan era modern saat ini, kemudian terdapat ruang terbuka pada bagian terdepan bangunan sehingga terkesan terbuka dan menyapa pengguna dengan transparansi aktivitas di dalamnya.

Setelah mengasilkkan bentuk dengan visual sebelumnya, maka dapat diindetifikas sebagai berikut nilai - nilai simbolik rumah traditional jawa yang diterapkan pada bangunan.

Tabel 5. 1. Aplikasi nilai rumah tradisional jawa

No.	Nilai	Aktualisasi	Aplikasi	
1	Keindahan/ cita - cita	Timbulnya tipologi bentuk bangunan rumah, ornament dan warna	Pembentukan ornamentasi pada bangunan dengan permainan fasad.	
2	Bersatu dengan lingkungan	Ruang - ruang pendopo, pringgitan dan gadri yang terbuka	Ruangan cenderung terbuka untuk bangunan publik dan semi publik, sedangkan ruangan yang sifatnya privat lebih tertutup.	
3	Perlindungan/ kebijaksanaan	Bentuk atap berkesan bentuk manusia dengan posisi menelungkup dan berusaha melindungi seluruh luasan lantai	Atap menutup seluruh bangunan dan berfungsi sebagai naungan.	
4	Jasmani/ pancaindera/ nafsu	Penampilan tidak kontras	Fasad di rancang sedemikian rupa menggunakan material asli dengan skema warna yang tidak kontras dengan bangunan di wilayah tapak.	
5	Kepandaian/ keuletan/ ketangkasan	Keanekaragaman konstruksi yang mampu menampilkan ragam kekuatan, turama terhadap pengaruh angin, gempa dan radiasi matahari	Permainan konstruksi dengan beberapa macam jenis konstruksi dengan material baja atau beton dengan mengedepankan kekuatan dengan pertimbangan iklim di wilayah bangunan.	

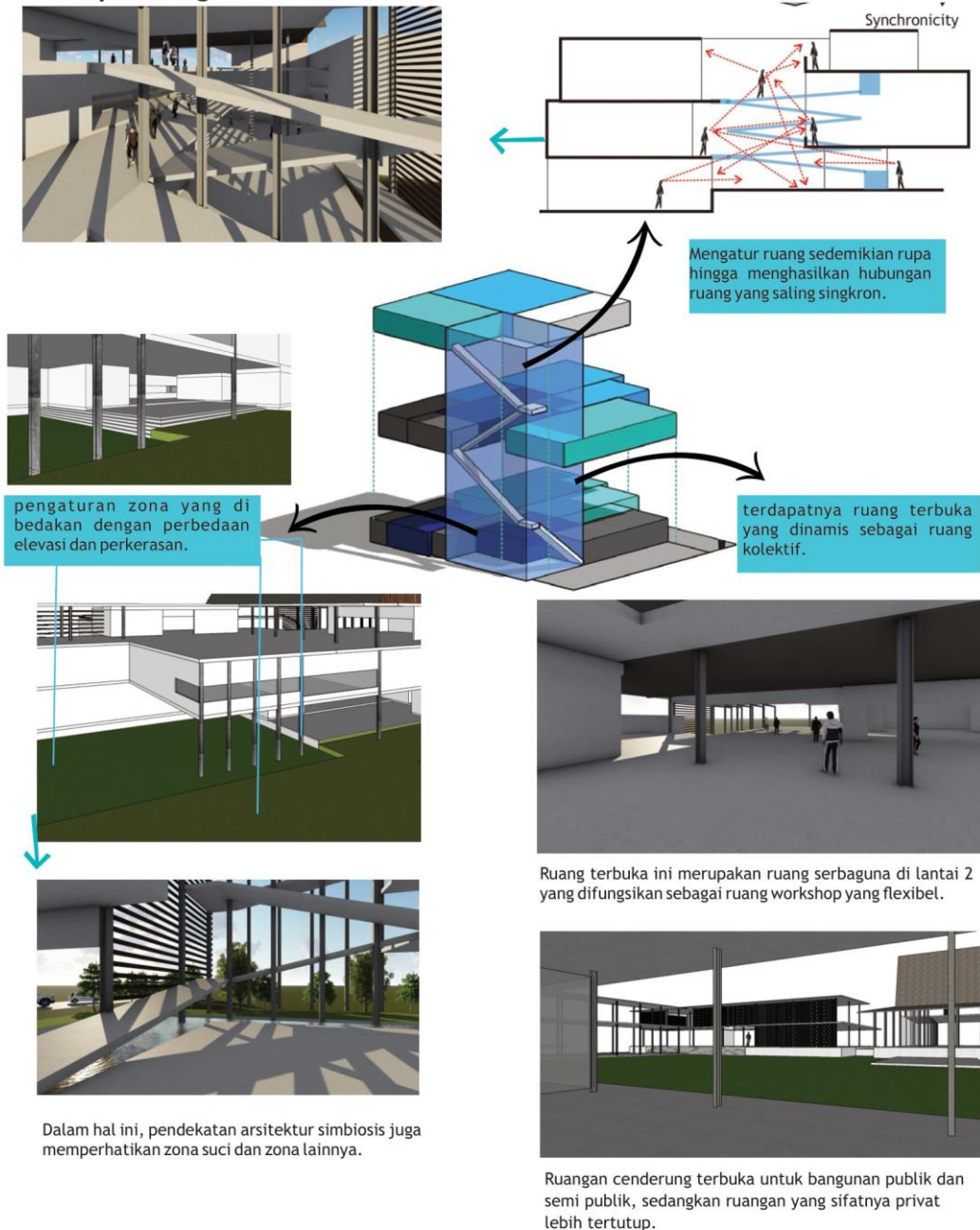
6	Kesenangan	Proporsi luasan yang baik antara lain 2:3, 3:4, 3:3, 3:5 dan ketinggian ruang yang cukup memadai 2,5 x tinggi manusia rata - rata dan ukuran ergonomic yang cukup longgar dengan memperhatikan adanya jarak psikologi	Pengaturan tinggi bangunan yang di sesuaikan dengan proporsi tinggi manusia rata-rata.	
7	Cita - cita luhur yang selalu mengundang gangguan	Sistem pelubangan yang selalu diberi penghalang, misalnya adanya dinding penghalang dan pohon penghalang untuk menjadi barrier dengan ha lasing yang hendak memasuki rumah	Pemberian <i>border</i> atau batas atau pagar di wilayah sekitar bangunan untuk keamanan	
8	Cita - cita meraih <i>tata tentrem kerta raharja</i>	Permainan tinggi rendah pohon, langit - langit ruangan menurut tatanan irama yang nantinya dapat digunakan untk mengendalikan emosi penggunaanya.	Permainan elevasi pada ruangan dan lingkungan tapak sesuai fungsi dan kebutuhan.	

(Sumber : Arya Ronald, Rumah Tradisional Jawa 2005)

5.4. Konsep Ruang

Berdasarkan susunan konsep dasar, maka pada konsep ruang objek rancangan mencerminkan adanya ruang terbuka sebagai ruang kolektif dan kolaborasi, menerapkan hubungan synchronicity antar ruang dan pengaturan zona dan elevasi pada rancangan sebagai berikut,

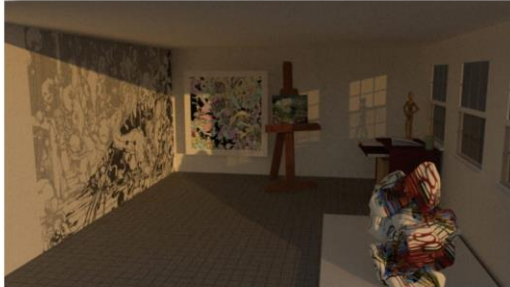
Konsep Ruang



Gambar 5. 6. Konsep Ruang Luar

Berikut adalah konsep ruang dalam yang digambarkan pada perspektif interior masing - masing ruang sesuai kebutuhan aktivitas yang telah disusun seperti berikut,

Konsep Ruang Dalam



Fine Art Studio

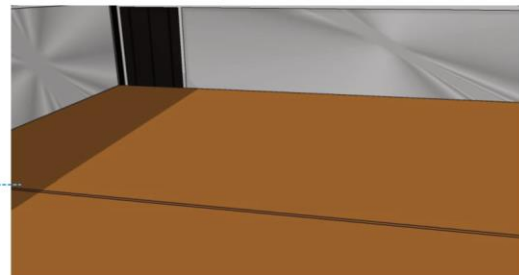
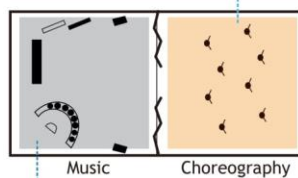
Ruang ini merupakan workspace khusus untuk olah kesenian visual berupa lukis, carving dan olah visual lainnya. Kapasitas ruang ini cukup untuk digunakan 4 seniman baik personal maupun kolaborasi dengan fasilitas penunjang yang tersedia.

Choreography Studio

Ruang ini merupakan ruang khusus tari dengan dilengkapi cermin pada tiap sisinya untuk mempermudah dalam proses koreksi gerak tubuh saat latihan menari

Asosiasi ruang

merupakan solusi dalam mengkolaborasikan 2 aktivitas pada masing-masing ruang. pada perancangan kali ini Choreography studio dan Music studio dapat berkolaborasi dengan pemanfaatan ruang yang memiliki partisi fleksibel seperti berikut ,



Music Studio

Ruang ini merupakan workspace khusus untuk olah musik yang terdiri dari musik tradisional dan kontemporer serta dilengkapi fasilitas monitoring suara dan olah musik digital. perancangan ruang ini menggunakan peredam suara berupa dinding yang dilapisi lapisan konduktor suara.



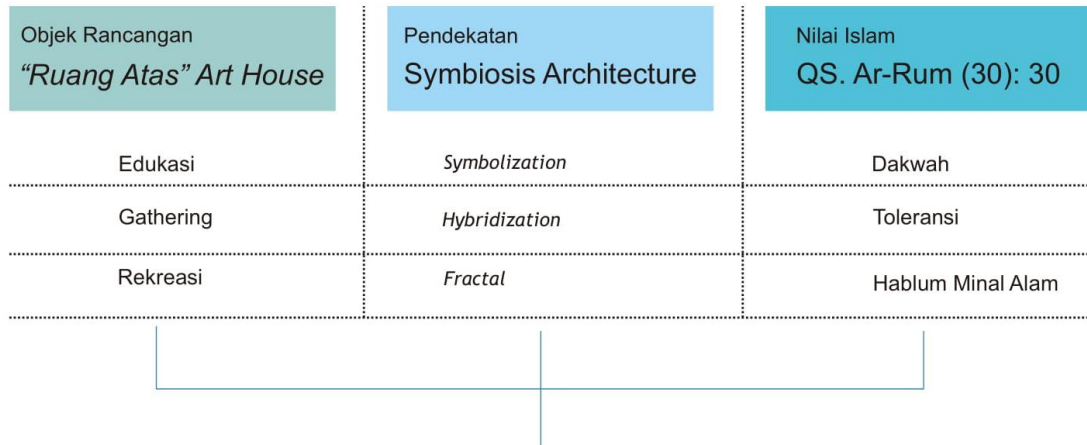
Gambar 5. 7. Konsep Ruang Dalam

BAB VI

HASIL RANCANG

6.1. Dasar Perancangan

Perancangan Ruang Atas Art House ini memiliki ide dasar yang diambil dari konsentrasi fungsi objek, pendekatan arsitektur simbiosis dan nilai islam yang terkandung dalam QS. Ar - Rym (30) : 30. Untuk lebih jelasnya berikut adalah penjabaran masing - masing prinsip dan nilai yang digunakan untuk di integrasikan,



atau dengan kata lain dapat di artikan dengan “Penyesuaian budaya”, konsep ini berasal dari isu-isu yang sebelumnya di bahas yang menguak tentang kebudayaan dan kesenian, disini Kota Solo sendiri memiliki budaya Jawa yang kuat kemudian dewasa ini penggiat seni khususnya kalangan muda lebih tertarik kepada pop culture dan street art, dalam konsep ini bagaimana caranya antara kedua budaya yang berada dalam satu kota ini bisa hidup bersama dalam satu ruang.

Penerapan Konsep Dalam Rancangan

Mengadopsi bentuk atau nilai arsitektur jawa yang di transformasikan dalam rancangan	Menciptakan hubungan timbal balik yang baik dengan lingkungan.	terdapatnya ruang terbuka yang dinamis sebagai ruang kolektif.
--	--	--

Mengatur ruang sedemikian rupa hingga menghasilkan hubungan ruang yang saling sinkron.	pengaturan zona yang di bedakan dengan perbedaan elevasi dan perkerasan.
--	--



Diagram 6.1. 1. Alur Rancang

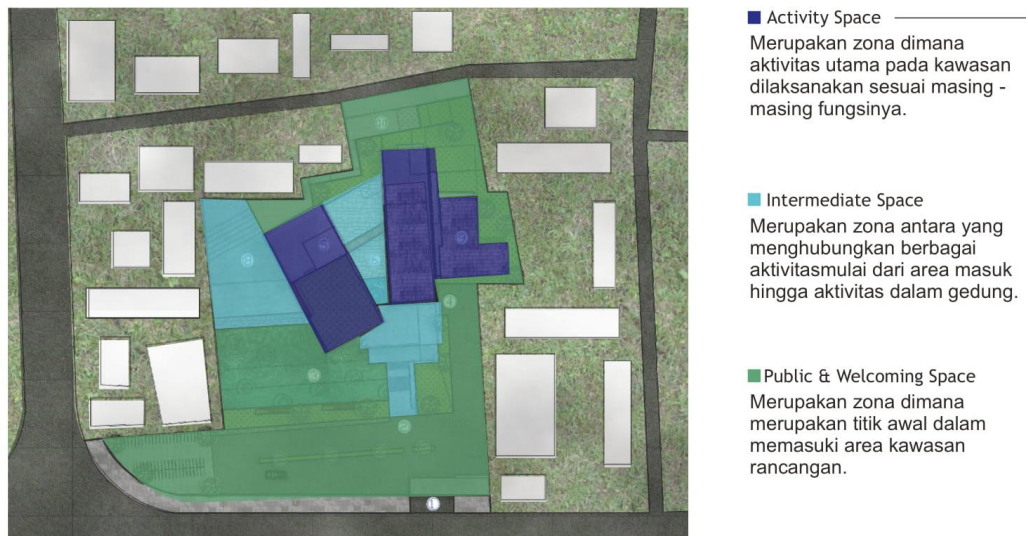
terdapat beberapa perbedaan dari hasil proses analisa, hasil rancangan masih mengacu pada prinsip - prinsip metode dan pendekatan arsitektur simbiosis serta nilai - nilai islam pada QS. Ar - Rum 30 : 30 yang telah dijabarkan diatas.

6.2. Hasil Rancangan Kawasan dan Tapak

Tapak yang di pilih berada pada Kota Solo (Kerasidenan Surakarta) pada jalan Ronggo warsito yang merupakan area komersil yang berada di Solo. Tapak yang dirancang untuk objek Ruang Atas Art House seluas 1 hektar yang terletak pada perempatan jalan. Maka berikut adalah hasil rancangan kawasan dan tapak,

6.2.1. Zoning

Zoning pada tapak terbagi menjadi 3 zona, yaitu *public & welcoming space*, *intermediate space* dan *activity space*. Pembagian tersebut berdasarkan fungsi dan aktivitas yang berbeda.



Gambar 6.2. 1. Zoning

Public dan Welcoming Space merupakan area terbuka yang difungsikan untuk aktivitas memasuki tapak, dimana terdapat entrance dan signage kemudian area parkir dan drop zone. Kemudian Activity space merupakan area terbangun sesuai fungsi dan aktivitas masing - masing di dalamnya. Sedangkan Intermediate space merupakan zona antara diantara kedua zona tersebut yang terdiri dari lobby dan taman plaza.

6.2.2. Pola Tatahan Masa

Pola tatanan masa pada tapak terdapat 2 bangunan utama, yaitu bangunan Gathering dan Education dimana keduanya dihubungkan dengan skybridge dan area lobby yang berada di depan (entrance masuk). Dari 2 bangunan tersebut dapat mencerminkan dualism hubungan antar ruang yaitu public dan privat sesuai tujuan dari arsitektur simbiosis. Maka berikut adalah penataan dari keduanya.



Pada bangunan Gathering terdapat ruang Art Shop, Café dan Gallery untuk pameran. Sedangkan pada bangunan Education terdapat 3 studio seni (Seni Rupa, Musik dan Tari), musholla, dan workshop.

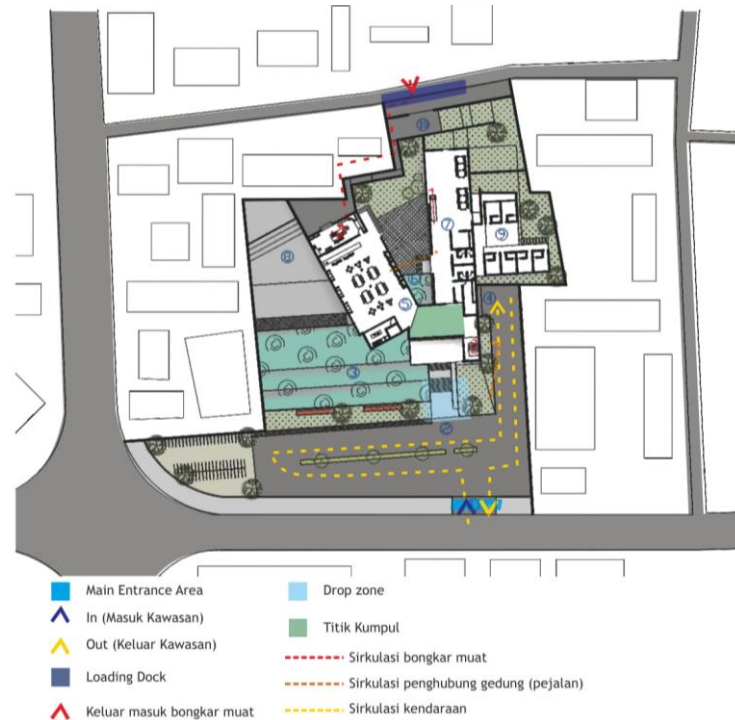


Gambar 6.2. 3. Bentuk Dasar dan Tampilan Bangunan

Proporsi bangunan yang dihasilkan dari tata masa dan fungsi ruang tersebut membentuk tampak bangunan yang seirama dan sinkron dengan lingkungan sekitarnya.

6.2.3. Perancangan Aksesibilitas dan Sirkulasi

Akses untuk memasuki tapak terdapat 2. Yaitu Main Entrance dan Loading dock. Main Entrance digunakan untuk jalur akses utama menuju tapak dengan dilengkapi dengan area drop zone dan parkir. Kemudian terdapat area Loading dock yang berada pada area belakang kawasan dengan tujuan untuk proses bongkar muat barang menuju tapak tanpa mengganggu aktivitas utama.

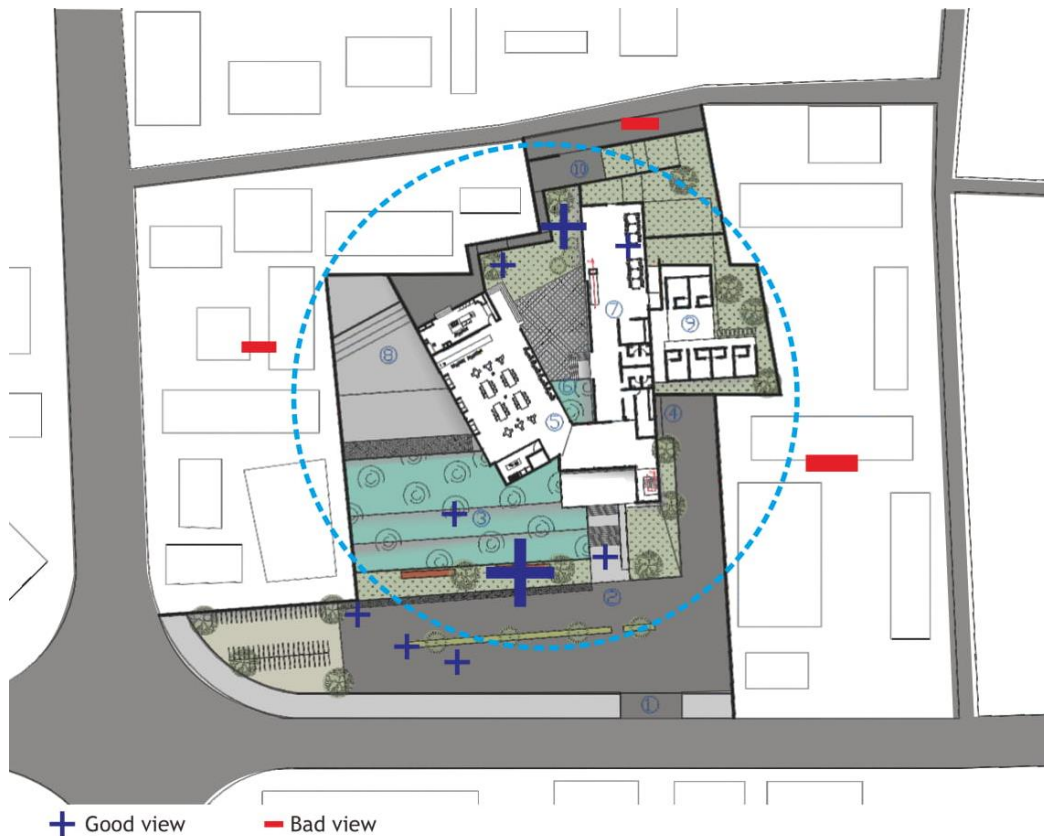


Gambar 6.2. 4. Alur Sirkulasi Tapak

Sirkulasi pada tapak dapat di klasifikasikan menjadi 3, yaitu kendaraan, bongkar muat dan pejalan serta difabel. Sirkulasi kendaraan utama terdapat pada area entrance, sirkulasi kendaraan dan aktivitas bongkar muat berada pada loading dock dan sirkulasi pejalan serta difabel dilengkapi dengan pedestrian jalan, sky bridge antar bangunan dan ram sebagai alat transportasi antarlantai yang ramah difabel.

6.2.4. Perancangan View

Perancangan view pada tapak terdapat 3 tindakan, yaitu dengan adanya area block, pengoptimalan view in dan view out seperti sebagai berikut,



+ Good view

- Bad view

Area Block

merupakan upaya untuk menghalau view negatif dari dalam kawasan. yang letaknya pada :

View In

pemanfaatan perancangan eksterior/ tapak untuk point of view ketika di luar kawasan, yaitu pada ,

View Out

pemanfaatan perancangan eksterior/ tapak untuk point of view ketika di dalam kawasan, yaitu pada ,

Gambar 6.2. 5. View Tapak

Area Block

Area block difungsikan untuk menghalangi view tidak menarik dari luar tapak yaitu dengan membuat block dinding dan vertical garden pada area parkir dan area performing space.



Gambar 6.2. 6. Performing Space

View In

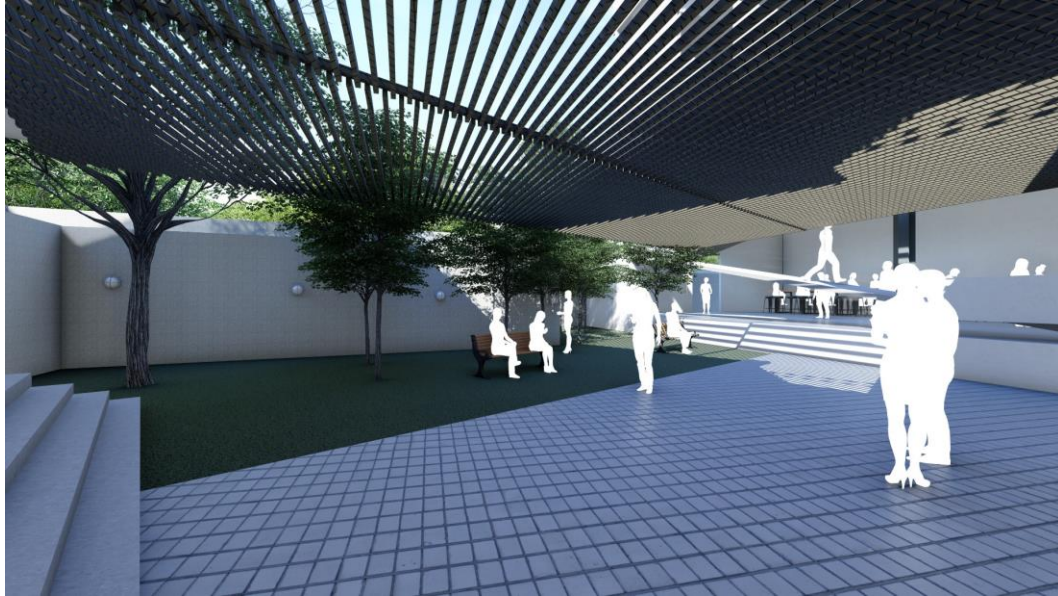
Pengoptimalan View in difungsikan untuk menciptakan point of view pada kawasan dari lingkungan sekitar. Antara lain dengan adanya signage pada main entrance dan kolam dan plaza. Seperti gambar sebagai berikut,



Gambar 6.2. 7. View In tapak (Titik Kumpul)

View Out

Pengoptimalan View Out dilakukan untuk menciptakan suasana nyaman pada kawasan yaitu dengan menggunakan penataan taman yang tergambar pada ruang komunal sebagai berikut,



Gambar 6.2. 8. Taman Tengah (Alternative Space)

Pengomptimalan view seperti diatas dapat menimbulkan perasaan nyaman pada pengguna yang berada didalamnya karena adanya symbiosis antara ruang dalam dan ruang luar serta symbiosis antara manusia dengan alam

6.2.5. Perancangan Landscape

Tata letak vegetasi pada tapak sesuai dengan analisa sebelumnya ynag dibagi menjadi 4 jenis tanaman yang dapat di aplikasikan sebagai berikut,



Gambar 6.2. 9. Konsep Landscape

suasana tenang sehingga menimbulkan perasaan nyaman karena hubungan symbiosis antara manusia dengan alam.



Gambar 6.2. 10. Taman Depan

Disisi lain dengan menggunakan signage dengan sculpture juga merupakan keunikan yang ditonjolkan pada desain landscape untuk memperlihatkan identitas tapak seperti sebagai berikut,

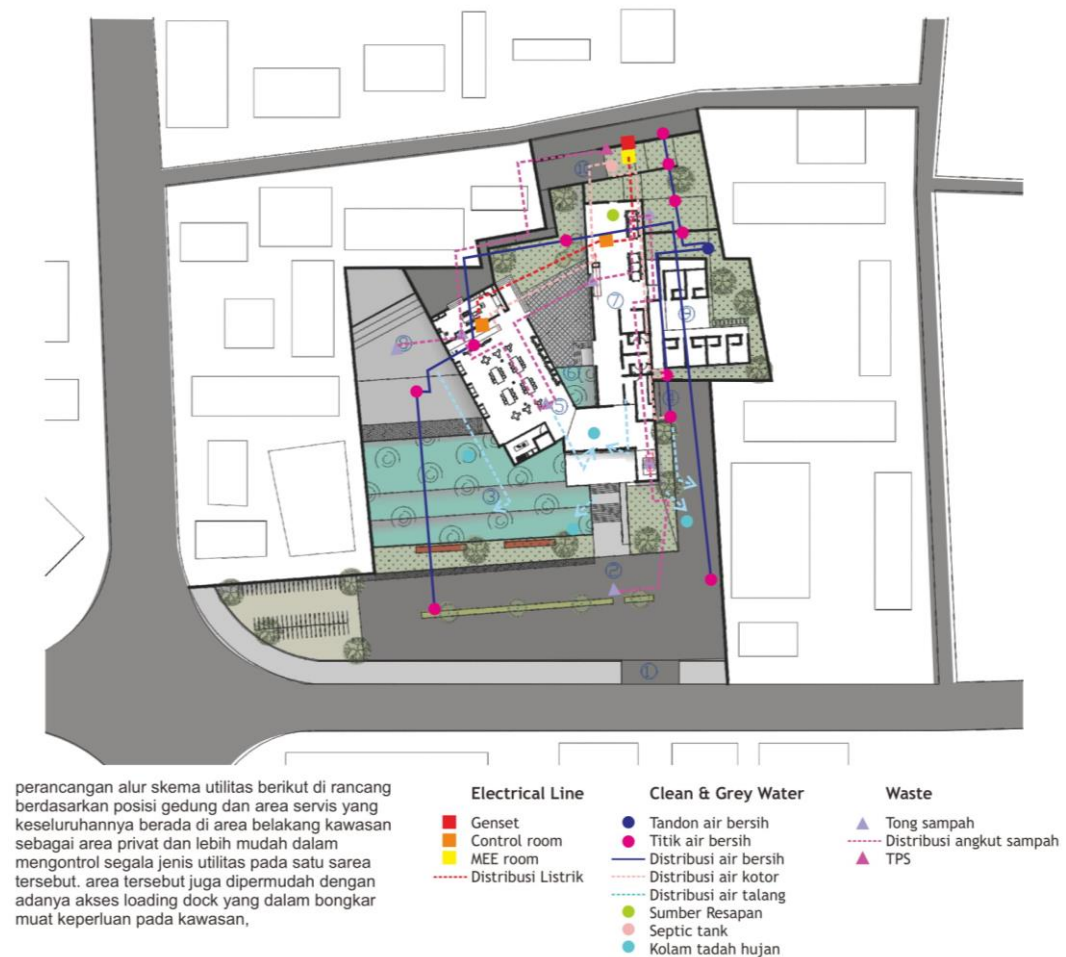


Gambar 6.2. 11. Sculpture sebagai signage

Dengan karakteristik sculpture tersebut mencerminkan kesenian dan hubungan saling berkolaborasi antar manusia agar menjadi tonggak laju perkembangan kesenian dan budaya di Kota Solo (Surakarta)

6.2.6. Perancangan Utilitas

Perancangan utilitas pada tapak terdiri dari 3 utilitas, yaitu kelistrikan, air bersih dan air kotor serta management pembuangan sampah. Ketika utilitas tersebut terpusat pada area servis pada bagian belakang kawasan yaitu dekat area loading dock. Berikut adalah skema utilitas pada tapak,



Gambar 6.2. 12. Utilitas Tapak

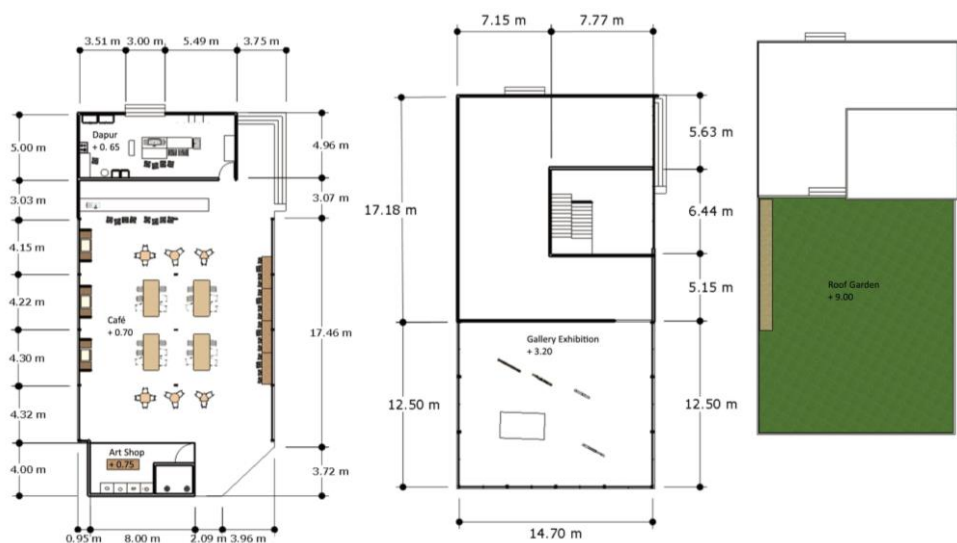
sederhana dengan mempertimbangkan meminimalisir penggunaan energi. Salah satunya adalah air tadah hujan pada kolam yg dapat dimanfaatkan untuk irigasi pada tanaman di sekitar tapak.

6.3. Hasil Rancangan Bentuk Bangunan

Pada area terbangun terdapat 2 bangunan utama yang terbangun, yaitu yang memiliki fungsi public (Gathering & Entertaint) dan bangunan semi privat (Office & Education) yang keduanya dihubungkan dengan zona antara yaitu area lobby, plaza dan sky bridge.

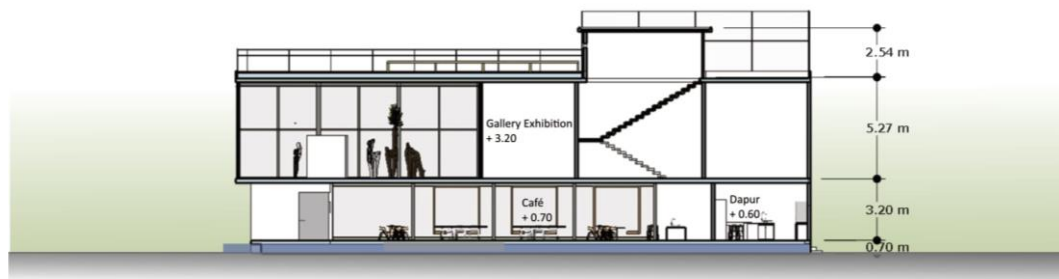
6.3.1 Bangunan Gathering dan Entertaint

Pada bangunan public ini terdapat 3 lantai yaitu lanti pertama merupakan area café, artshop dan dapur serta penghubung jalan ke area plaza. Kemudian pada lantai kedua terdapat gallery yang digunakan untuk ruang pameran baik seni rupa 2D dan 3D. serta pada lantai ketiga terdapat lahan hijau yang difungsikan untuk area terbuka yg flexible untuk menggelar acara. Berikut adalah hasil denah yang telah dirancang,



Gambar 6.3. 1. Denah Gathering dan Entertaint

Penghubung antar ketiga lantai tersebut adalah sebuah tangga sebagai ruang antara yang dapat terlihat pada potongan berikut,



Gambar 6.3. 2. Potongan Bangunan Gathering & Entertaint

Dapat dilihat dari potongan tersebut bahwa struktur yang digunakan adalah penataan kolom rigid frame sederhana dengan menggunakan kolom baja.



Gambar 6.3. 3. Tampak Depan Bangunan Gathering & Entertaint

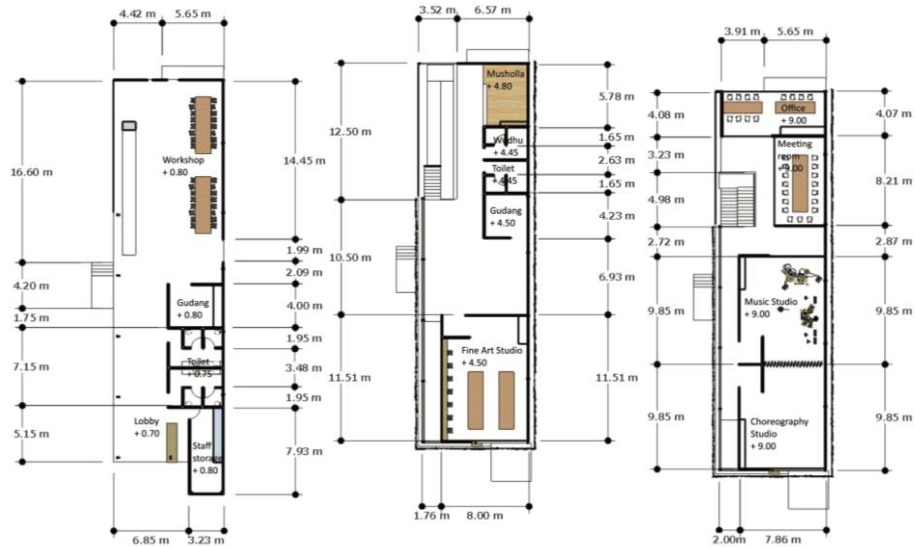
Karakteristik bangunan ini adalah bersifat public dengan mengimplementasikan banyak jendela pada setiap sisinya yang sama halnya dengan arsitektur rumah jawa yang memiliki sirkulasi udara melalui jendela pada tiap sisi. Hal tersebut juga selaras dengan arsitektur simbiosis yang bersifat saling menghubungkan dualism ruang dengan jendela sehingga aktivitas di dalamnya bersifat transparan. Berikut adalah bentuk bangunan yang telah dirancang,



Gambar 6.3. 4. Prespektif Bangunan Gathering & Entertaint

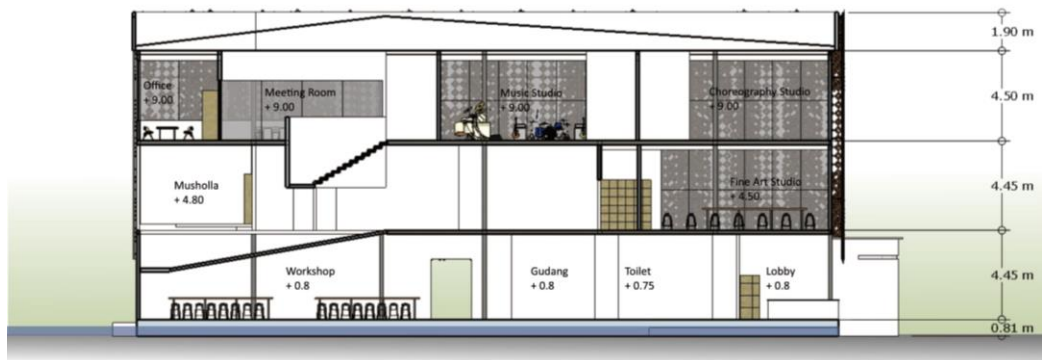
6.3.2. Bangunan Office dan Education

Pada bangunan yang bersifat semi privat ini terdapat 3 lantai, yaitu lantai pertama dengan area lobby dan workshop, lantai kedua dengan area studio dine art dan musholla serta lantai ketiga dengan studio music dan studio tari yang dapat digambarkan pada denah sebagai berikut,



Gambar 6.3. 5. Denah Office & Education

Penghubung antara lantai tersebut menggunakan ram. Disisi lain struktur yang digunakan pada bangunan ini termasuk rigid frame sederhana dengan kolom baja. Keseluruhan itu dapat dilihat melalui potongan sebagai berikut,

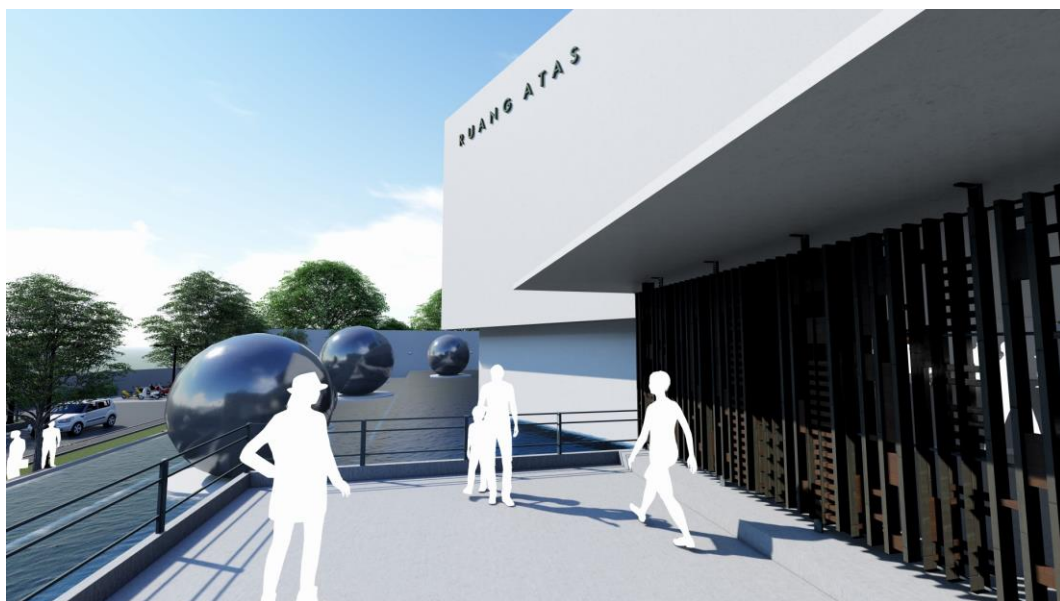


Gambar 6.3. 6. Potongan Bangunan Office & Education



Gambar 6.3. 7. Tampak Samping Bangunan Office & Education

juga terdapat zona suci yang lebih tertutup. Oleh karenanya pada bangunan ini menerapkan secondary skin yang tidak hanya indah tapi juga berkesan introvert. Bentuk komponen Secondary Skin yang dipakai berasal dari wajikan yaitu ornamenasi dari Jawa. Berikut adalah hasil rancangan bangunan dan detail komponennya,



Gambar 6.3. 8. Intermediate Space

6.4. Hasil Rancangan Ruang

Pada rancangan Ruang Atas Art House dengan Arsitektur Simbiosis memiliki keunikan sendiri dalam prinsip ruangnya yaitu menyatukan dua fungsi berbeda menjadi transparan dan saling terhubung, berikut adalah penjelasannya,

6.4.1 Zona intermediate (Ruang antara)

Ruang antara menghubungkan dualism berbeda yakni yang terdapat pada rancangan adalah adanya ruang lobby yang menghubungkan antara bangunan public (Gathering) dan bangunan semi privat (Education). Berikut adalah gambaran ruang tersebut,



Gambar 6.4. 1. Taman Tengah (Ruang Antara)

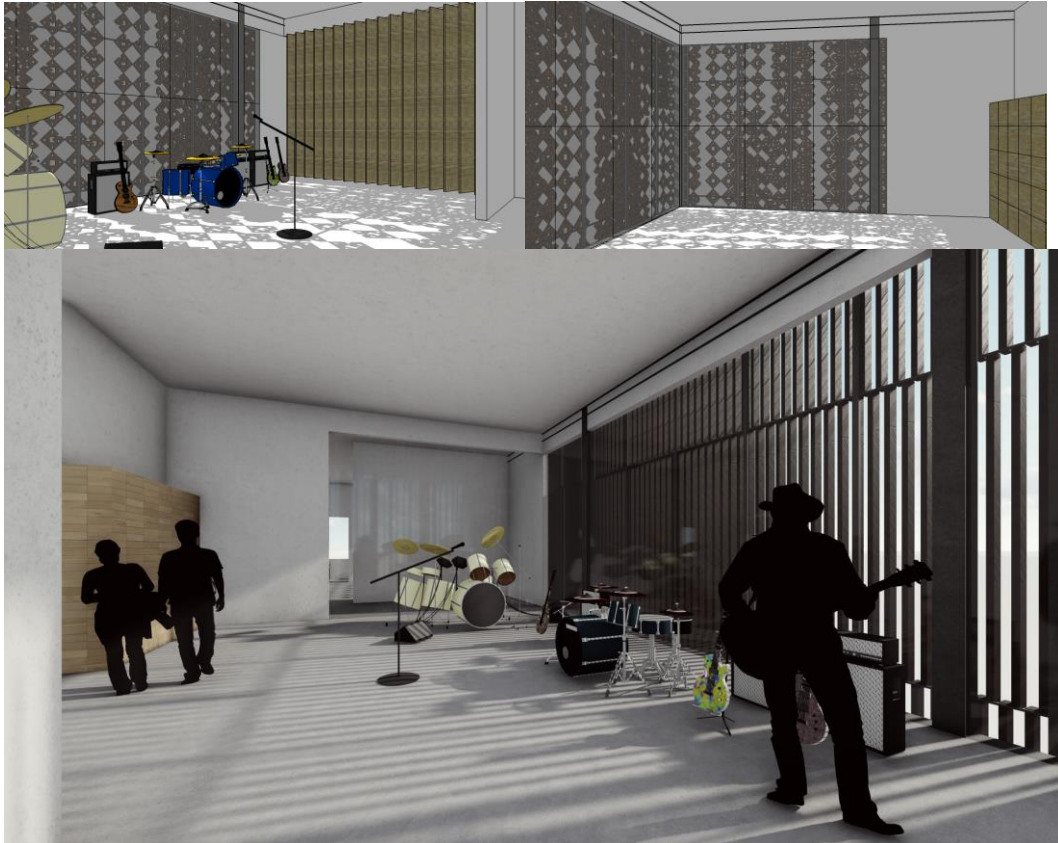
Ruang ini memiliki nilai arsitektur jawa yaitu mengambil nilai tipologi bangunan jawa yakni adanya pendopo (area komunal) pada bangunan area depan kawasan. Dalam rancangan ruang antara ini di desain lebih modern namun masih memegang nilai tipologi jawa.



Gambar 6.4. 2. Caffetaria (Ruang Antara)

6.4.2. Singkronisasi Ruang

Terdapat dua fungsi berbeda yang dapat disandingkan yakni terdapat pada ruang studio music dan studio tari. Dimana keduanya merupakan ruang tersendiri yang sewaktu waktu dapat dijadikan satu dalam satu momen sesuai kebutuhan. Karenan kedua fungsi tersebut beririsan. Berikut adalah gambaran ruangan tersebut,



Gambar 6.4. 3. Singkronisasi Ruang

Kedua ruang ini dibatasi dengan partisi flexible dan dapat menyatu / beririsan ketika partisi tersebut terbuka. Sehingga dapat dengan flexible kedua ruangan itu dapat difungsikan sesuai kebutuhan.

6.4.3. Ruang Dalam

Ruang dalam merupakan wadah dimana aktivitas dapat dikelompokkan berdasarkan aktivitasnya. Pada rancangan memiliki 2 gedung utama yang telah terbagi berdasarkan fungsi dan kebutuhan aktivitasnya. Berikut adalah gambaran masing masing ruang dalam beserta aktivitas di dalamnya,

6.4.3.1. Ruangan pada Gathering dan Entertaint

Gathering dan Entertaint merupakan fungsi aktivitas yang bersifat public oleh karenanya didalamnya merupakan fasilitas bersama yang mudah diakses berbagai pengguna. Berikut adalah beberapa ruang di dalamnya,

Art Shop

Merupakan ruangan yang digunakan untuk memperjual - belikan karya seni dan kriya. Dimana para seniman dapat menjual karya dan kriya mereka, karena dipermudahnya dengan memajang berbagai hasil karya. Lalu seniman dan penikmat seni dapat saling berkomunikasi. Ruangan ini dibuat transparent agar menarik minat pengunjung. Berikut adalah suasana Artshop,



Gambar 6.4. 4. Art Shop

Cafetaria

Cafetaria merupakan ruang yg flexible untuk berkumpul Bersama atau sekedar menikmati hidangan. Ruangan ini terasa luas karena tanpa sekat sehingga pengguna merasa nyaman. Berikut adalah suasana didalamnya,



Gambar 6.4. 5. Caffetaria

Gallery

Ruangan ini merupakan ruang khusus untuk menggelar acara pameran dari para seniman yang hendak berpameran. Karya yg dapat dipamerkan adalah karya seni rupa dan karya instalasi 3D. Berikut adalah suasana didalamnya,



Gambar 6.4. 6. Ruang Pameran

6.4.3.2. Ruangan pada Office dan Education

Office dan Education merupakan klasifikasi area administrative objek dan kegiatan kegiatan edukasi / sosialisai tentang seni dan budaya. Berikut adalah penjelan dan suasana masing - masing ruang di dalamnya,

Main Lobby

Merupakan tempat utama dalam mengakses pada objek pertama kali. Pada ruang ini terdapat pusat informasi dan lounge area. Berikut adalah gambaran suasana didalamnya,



Gambar 6.4. 7. Area Lobby (Titik Kumpul)

Office

Merupakan ruang operasional administratif dalam mengolah aktivitas pada objek. Dimana kegiatan didalamnya meliputi kegiatan perkantoran seperti menulis, membaca dan berdiskusi. Berikut adalah gambaran suasana di dalamnya,



Gambar 6.4. 8. Ruang kerja Kantor

Ruangan ini juga dilengkapi dengan adanya meeting room sebagai wadah berdiskusi yang bersifat privat. Dimana dilengkapi dengan meja diskusi, kusri dan layer untuk presentasi. Berikut adalah gambaran suasana di dalamnya,



Gambar 6.4. 9. Ruang Meeting

Workshop

Merupakan ruang sosialisasi proses pengkayaan dan diskusi. Dimana sifatnya terbuka untuk umum (public) dan merupakan ruang flexible untuk berbagai kegiatan. Berikut adalah gambaran ruangan tersebut,



Gambar 6.4. 10. Workshop Area

Fine Art Studio

Merupakan ruangan khusus aktivitas kesenian dalam bidang seni rupa. Di dalamnya dilengkapi dengan meja gambar dan berbagai alat melukis dan memahat. Berikut adalah gambaran suasana didalamnya,



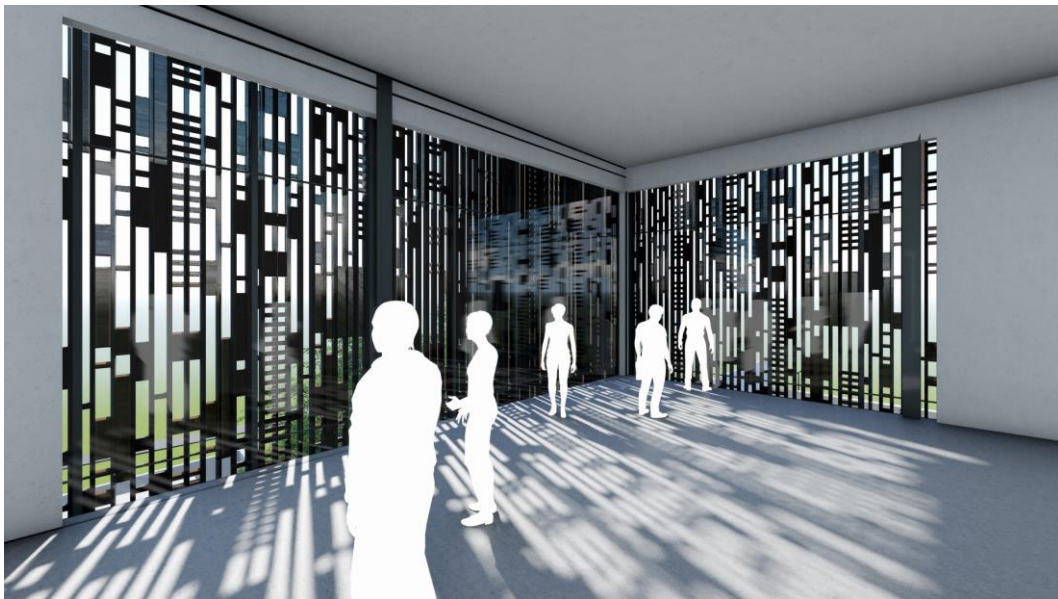
Gambar 6.4. 11. Fine Art Studio

Music & Choreography Studio

Merupakan ruangan khusus aktivitas kesenian dalam music dan tari. Dimana dilengkapi dengan peredam bunyi dan sekat flexible untuk menyatukan dan memisahkan keduanya. Berikut adalah gambaran aktivitas didalamnya,



Gambar 6.4. 12. Music Studio



Gambar 6.4. 13. ChoreoGraphy Studio

Kedua ruang tersebut dibatasi dengan partisi flexible yang bisa di buka tutup dengan material menyerap suara. Sehingga ruang bisa digunakan bersama tanpa mengganggu aktivitas lain di sekitarnya.

BAB VII

PENUTUP

7.1. Kesimpulan

Kota Solo (Surakarta) merupakan kota dengan budaya yang masih kental di Indonesia. Sebagaimana kita ketahui banyak terdapat aktivitas kesenian dan kebudayaan sejak dulu yang masih dilestarikan. Mulai dari seni rupa, seni tari, seni music, seni kriya dan lain - lain. Perkembangan ini terbukti dengan adanya Lembaga akademis khusus kesenian, antara lain yaitu SMSR (Sekolah Menengah Seni Rupa Surakarta) dan ISI (Institut Seni Indonesia). Namun beberapa dekade aktivitas kesenian di Kota Solo terbatas dengan tidak adanya wadah kolaboratif yang inovatif.

Alhasil munculah beberapa kelompok penggiat seni muda yang aktif berkolaborasi namun mereka pun masih minim dari dukungan lingkungan, dan antusias masyarakat. Salah satu kelompok tersebut adalah kelompok kolektif Ruang Atas. Dimana mereka sudah berjalan dalam meramaikan ranah seni di Kota Solo sejak lama.

Tujuan dari perancangan ini adalah menciptakan ruang kolaboratif, yang edukatif dan inovatif bagi masyarakat sekaligus sebagai wahana rekreasi. Hal itu dapat diwujudkan dengan pendekatan Arsitektur Simbiosis yang menekankan hubungan antara manusia dengan alam, ruang dalam dan ruang luar, budaya masa lalu dan masa sekarang. Sehingga dengan prinsip tersebut dapat terciptanya wadah yg bermanfaat Bersama dengan pergerakan kesenian Ruang Atas.

Disisi lain rancangan ini juga menyelaraskan nilai-nilai islam, yaitu hablumnilai alam, dakwah dan sikap toleransi. Hasil perancangan tersebut dapat dilihat dari bentukan fasad modern dengan masih membawa masa lalu budaya jawa, keterbukaan ruang luar dan dalam serta perancangan lanskap dalam hubungan manusia dengan alam dengan pertimbangan lingkungan pada tapak.

7.2. Saran

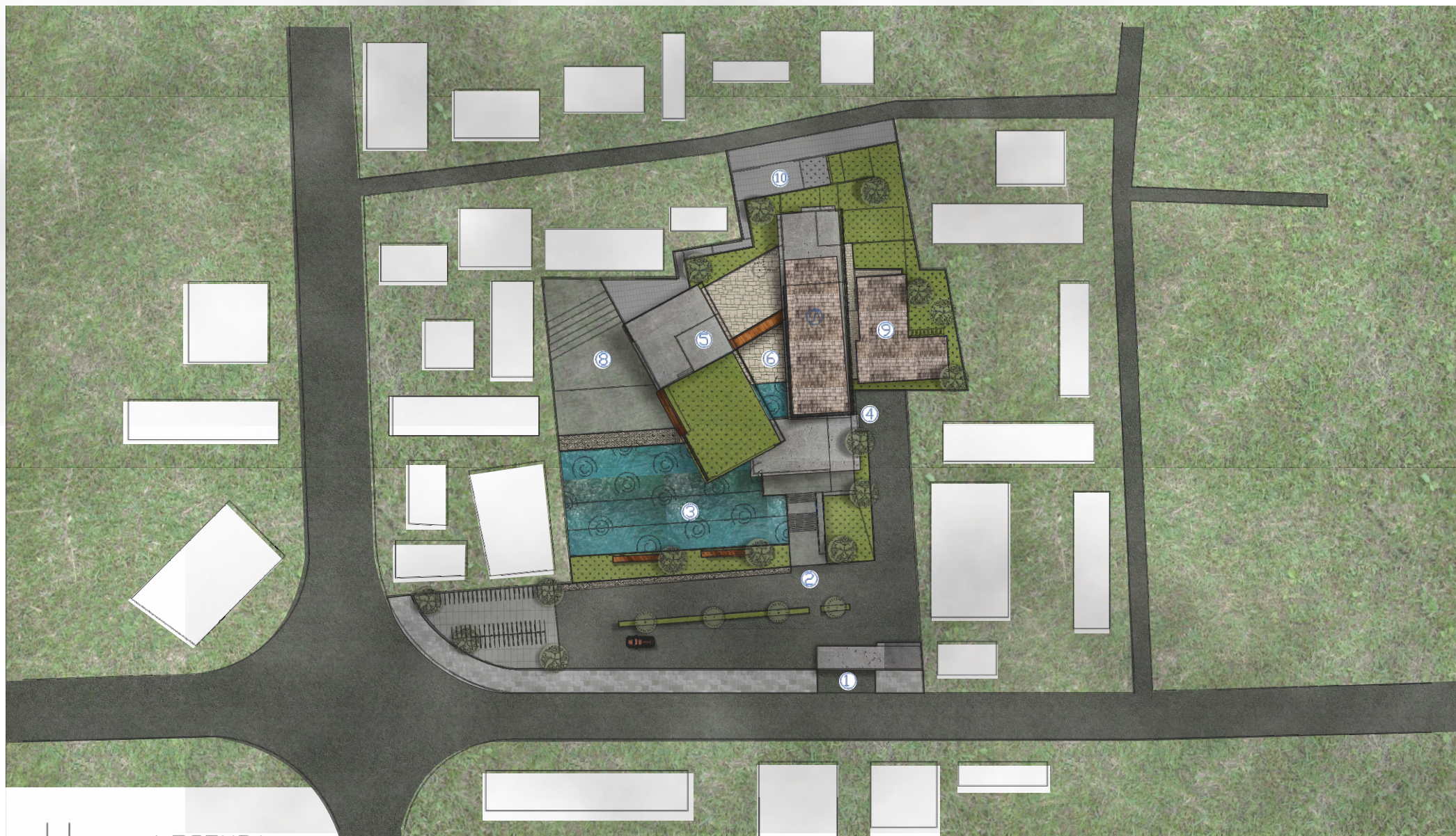
Penulis menyadari bahwa penulisan perancangan ini masih jauh dari kata sempurna, masih banyak pembahasan tentang kesenian dan budaya di Kota Solo yang belum dibahas pada penulisan ini.

Dari pengalaman yang diperoleh dalam penulisan ini, penulis banyak berharap akan adanya pembahasan lebih lanjut mengenai kesenian dan kebudayaan di Kota Solo. Tidak hanya kesenian dan budaya tetapi juga mencakup faktor ekonomi, sosial dan politik kesenian didalamnya. Semoga untuk kedepannya pembahasan dalam penulisan ini dapat menjadi acuan rancangan selanjutnya yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Kurokawa, Khiso. *Philosophy of Simbiosis*. 1994. Ernst and Sohn.
- Neufert, Peter and Ernst. *Architect Data Third Edition*. Blackwell Science
- Mashuri. *Kajian Teori, Metode, dan Aplikasi Khiso Kurokawa*. 2009
- Kartono, J. Lukito. *Konsep Ruang Tradisional Jawa dalam Konteks Budaya*. 2005
- Ronald, Arya. *Nilai - Nilai Arsitektur Rumah Traditional Jawa*. 2005. Yogyakarta : Gajah Mada University Press.
- <https://gambang19.wordpress.com/2011/07/01/prinsip-etika-jawa/>
- <https://www.idntimes.com/travel/journal/deby-amaliasari/dari-kuliner-hingga-musik-ini-10-event-budaya-kota-solo-tahun-2018-c1c2/full>
- <https://ilmuseni.com/dasar-seni/seni-rupa-kontemporer>
- RTRW Kota Surakarta, 2011
- Kirana, Dini Cinda. *Modul Perkuliahan Eksibisi & Display Desain*
- <http://www.selasarsunaryo.com/fasilitas>
- archive.cemetiarthouse.com
- <https://isi-ska.ac.id/sejarah/>
- <https://risalahmuslim.id/quran/ar-rum/30-30/>

LAMPIRAN



LEGENDA

- | | |
|---------------------|------------------------|
| ① MAIN ENTRANCE | ⑥ TAMAN (KOMUNAL AREA) |
| ② DROP ZONE | ⑦ GEDUNG STUDIO |
| ③ KOLAM DAN SIGNAGE | ⑧ PERFORMING AREA |
| ④ PARKIRAN BASEMENT | ⑨ RESIDENSI AREA |
| ⑤ GEDUNG GALLERY | ⑩ LOADING DOCK |

SITEPLAN KAWASAN
SKALA 1 : 150



LEGENDA

- | | |
|---------------------|------------------------|
| ① MAIN ENTRANCE | ⑥ TAMAN (KOMUNAL AREA) |
| ② DROP ZONE | ⑦ GEDUNG STUDIO |
| ③ KOLAM DAN SIGNAGE | ⑧ PERFORMING AREA |
| ④ PARKIRAN BASEMENT | ⑨ RESIDENSI AREA |
| ⑤ GEDUNG GALLERY | ⑩ LOADING DOCK |

LAYOUT KAWASAN
SKALA 1 : 150




LEGENDA

- | | |
|---------------------------|------------------------------------|
| ① AKSES MASUK TAPAK | ⑤ KELUAR PARKIRAN BASEMENT |
| ② AREA PARKIR DEPAN | ⑥ AKSES PENGGUNA KE BANGUNAN UTAMA |
| ③ DROP ZONE | ⑦ AKSES KELUAR TAPAK |
| ④ MASUK PARKIRAN BASEMENT | |

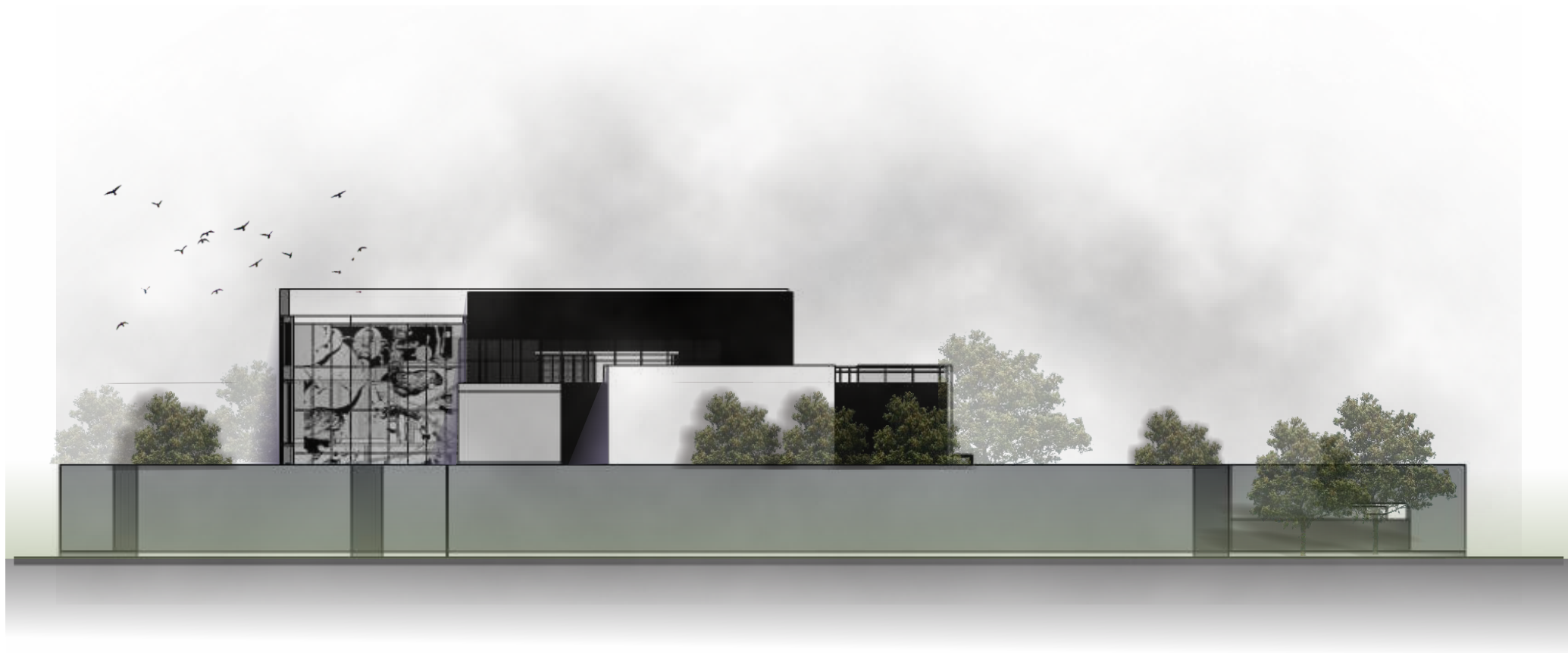
BASEMENT
SKALA 1 : 150




TAMPAK DEPAN KAWASAN



1 3 5



TAMPAK SAMPING KAWASAN



1 3 5



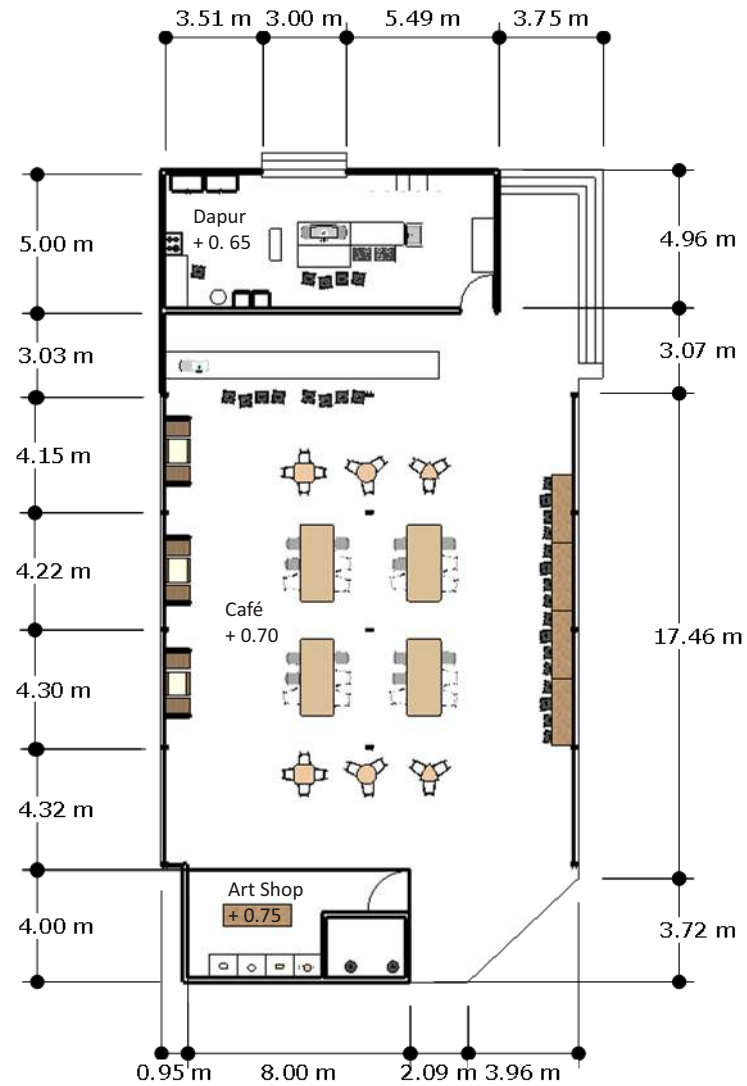
POTONGAN DEPAN KAWASAN



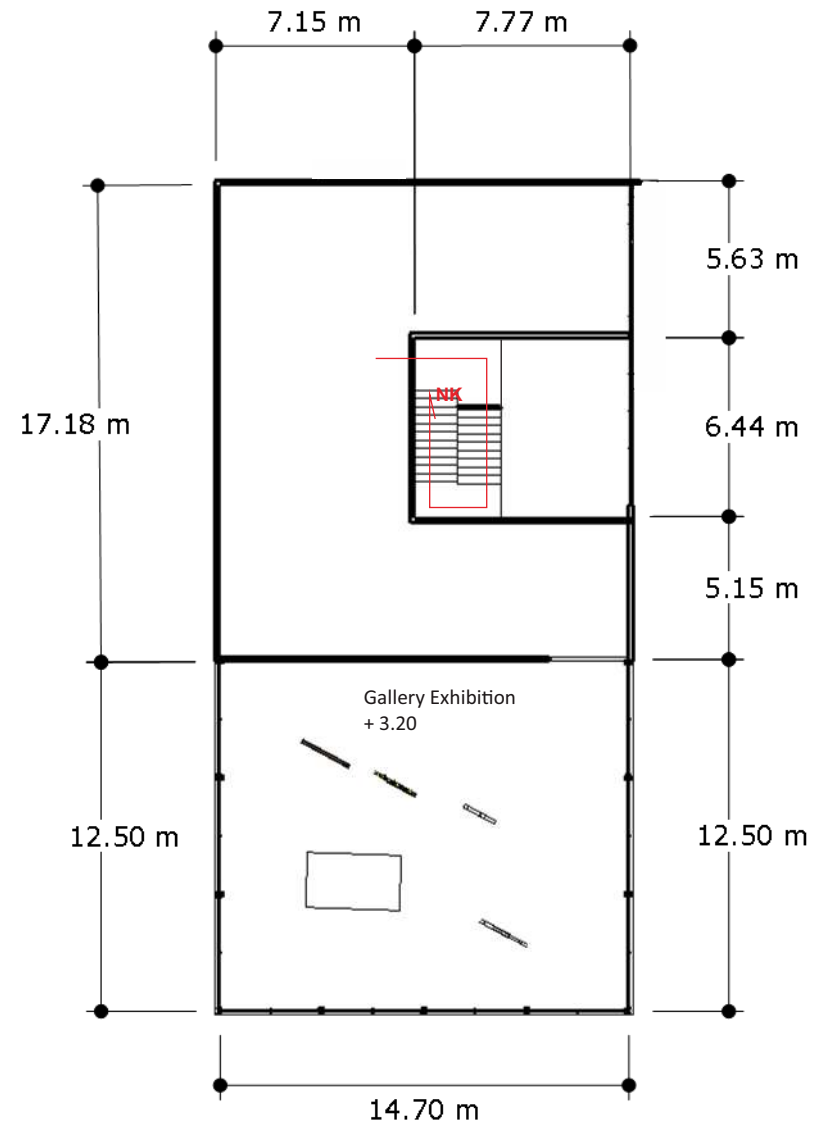


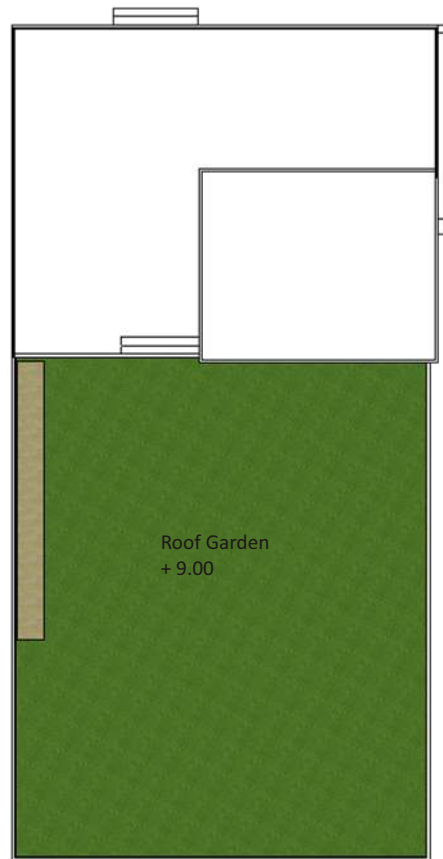
POTONGAN SAMPING KAWASAN





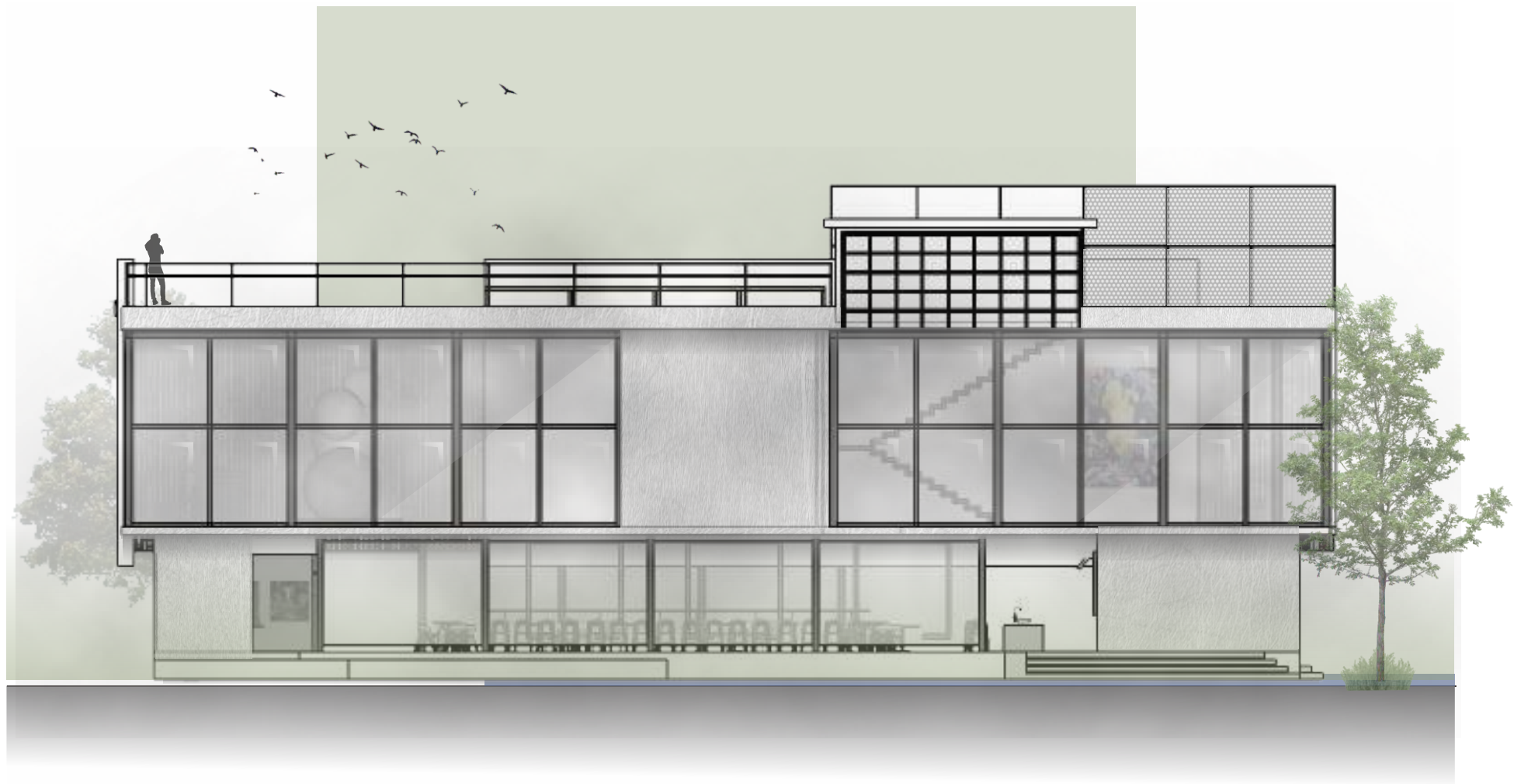
GATHERING & ENTERTAINMENT
DENAH LANTAI 1







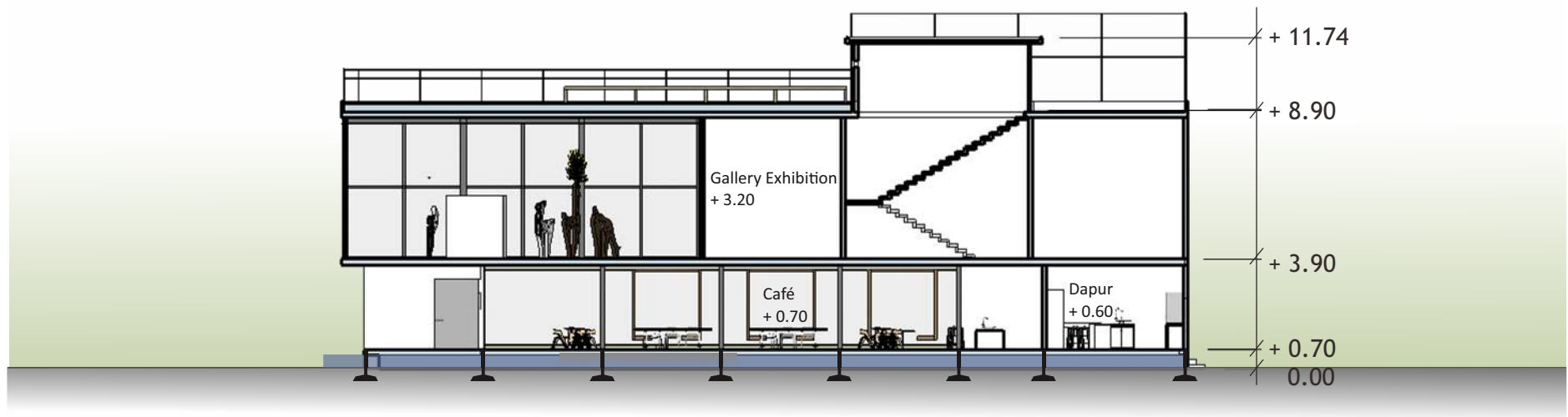
GATHERING & ENTERTAINMENT
TAMPAK DEPAN



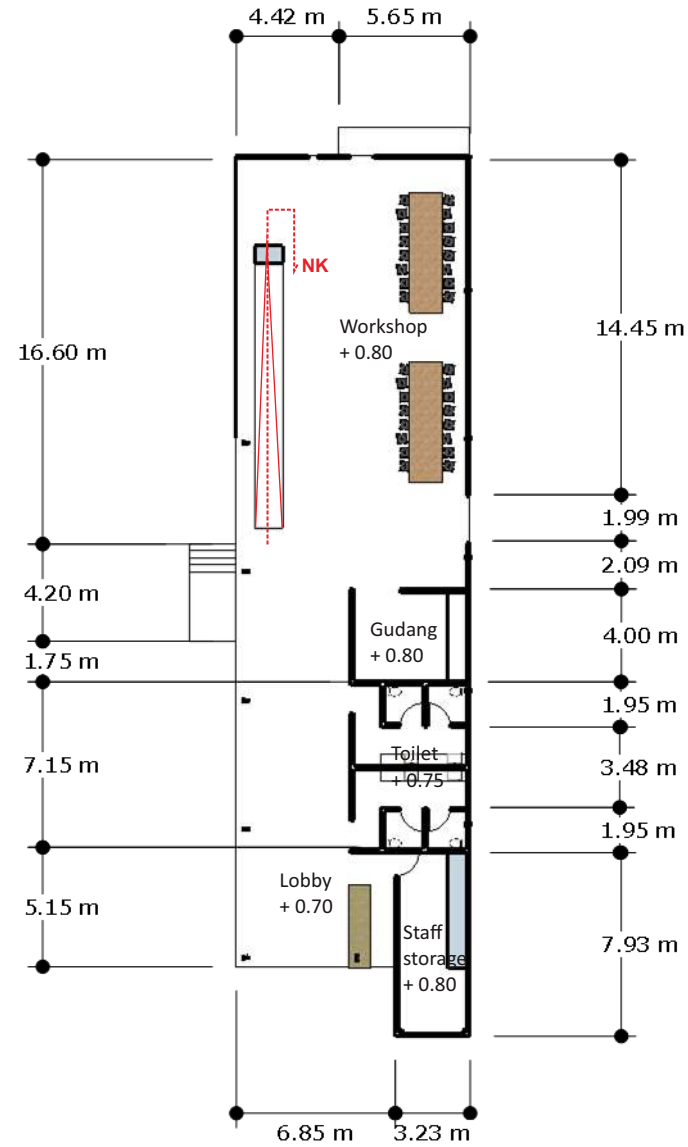
GATHERING & ENTERTAINMENT
TAMPAK SAMPING

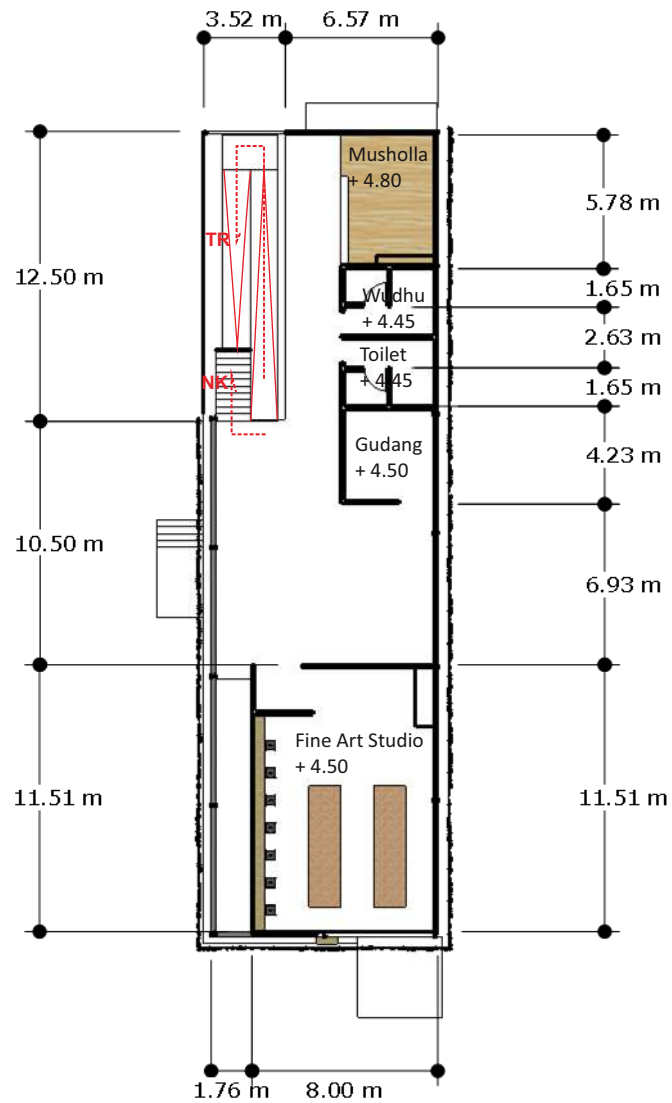


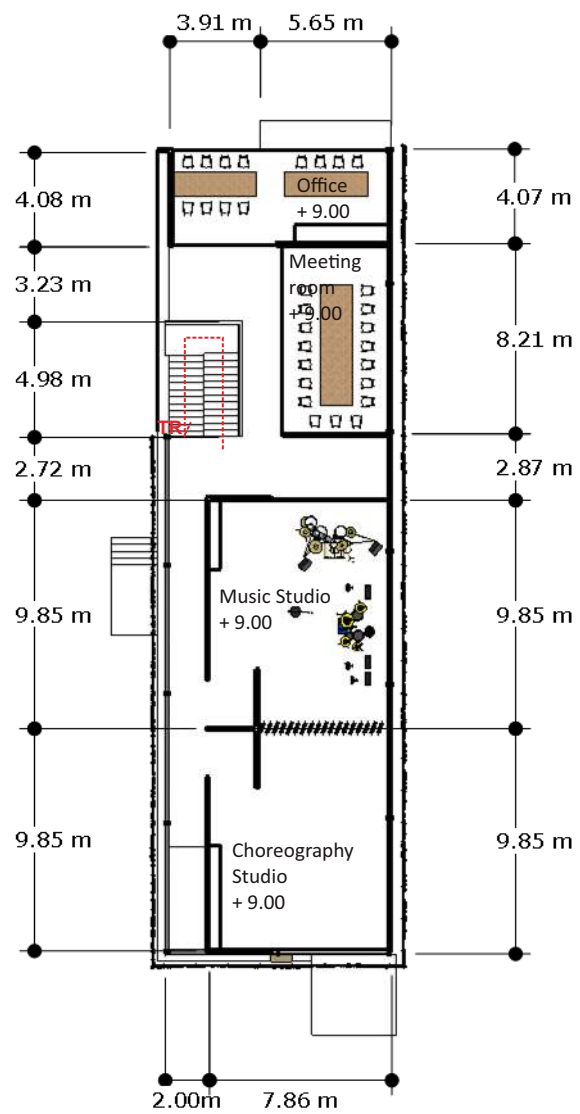
GATHERING & ENTERTAINMENT
POTONGAN A - A

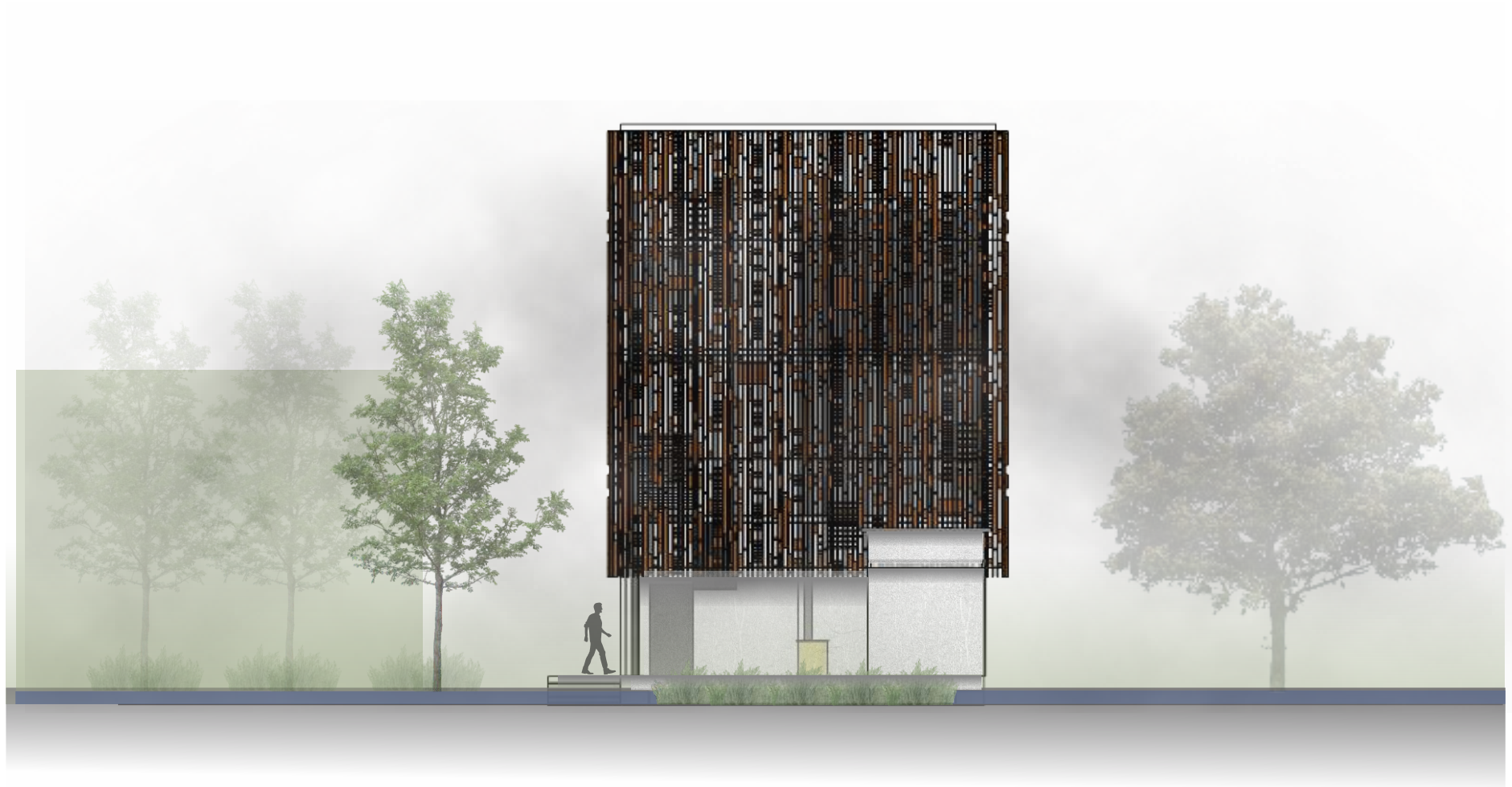


GATHERING & ENTERTAINMENT
POTONGAN B - B

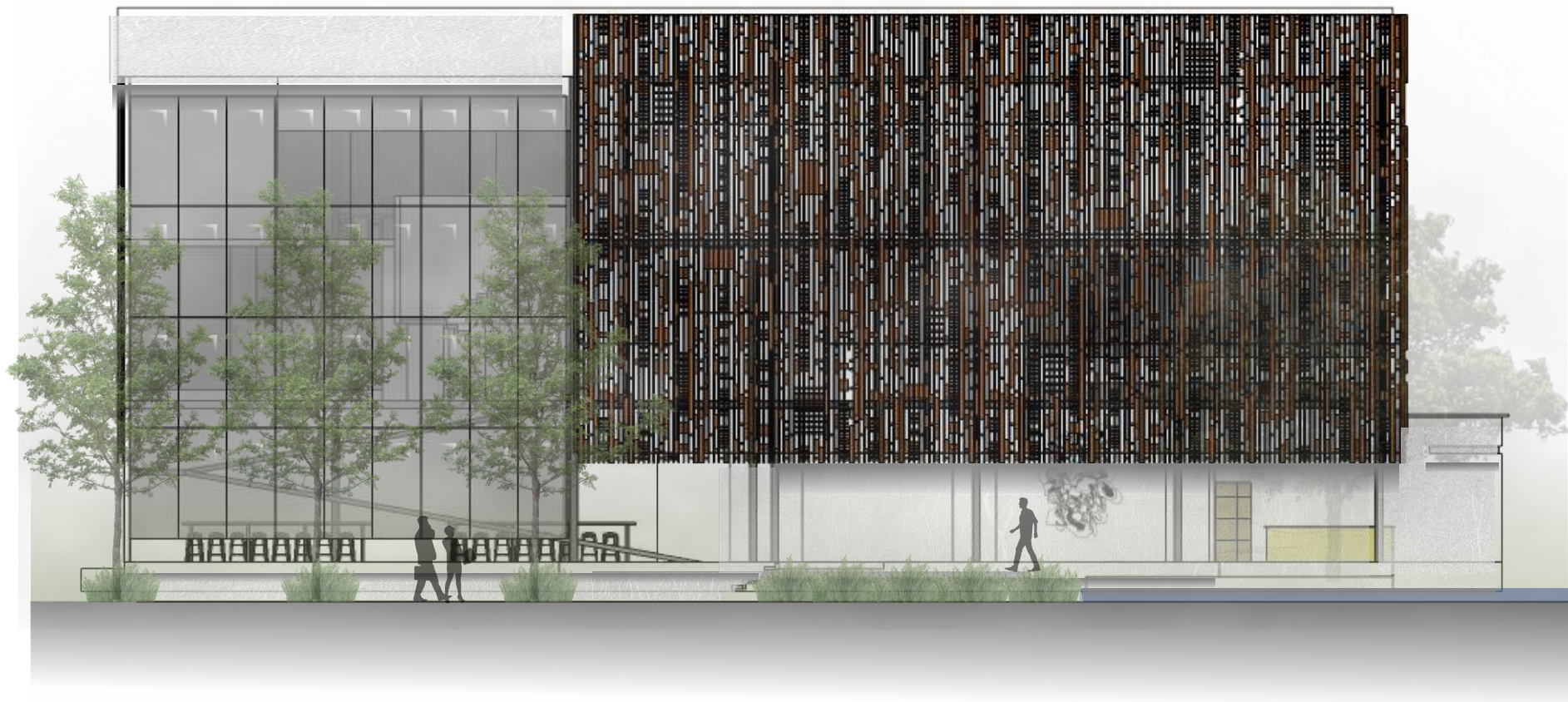




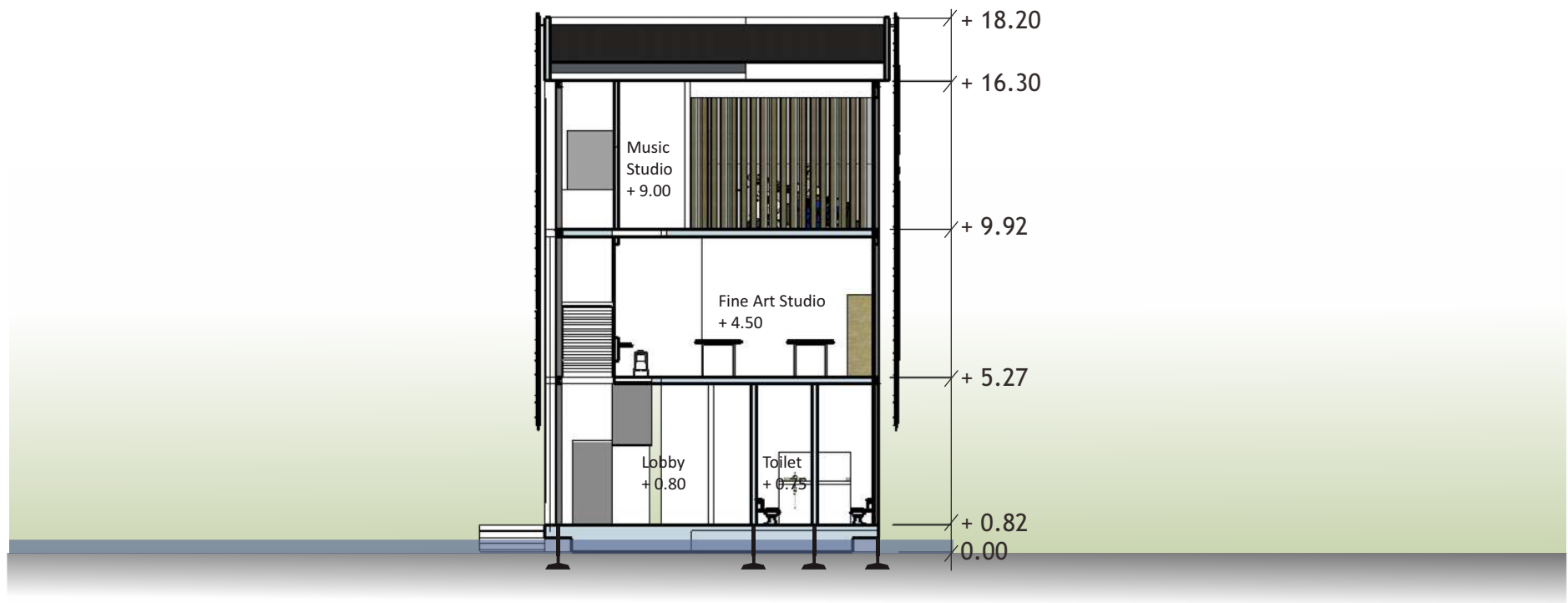


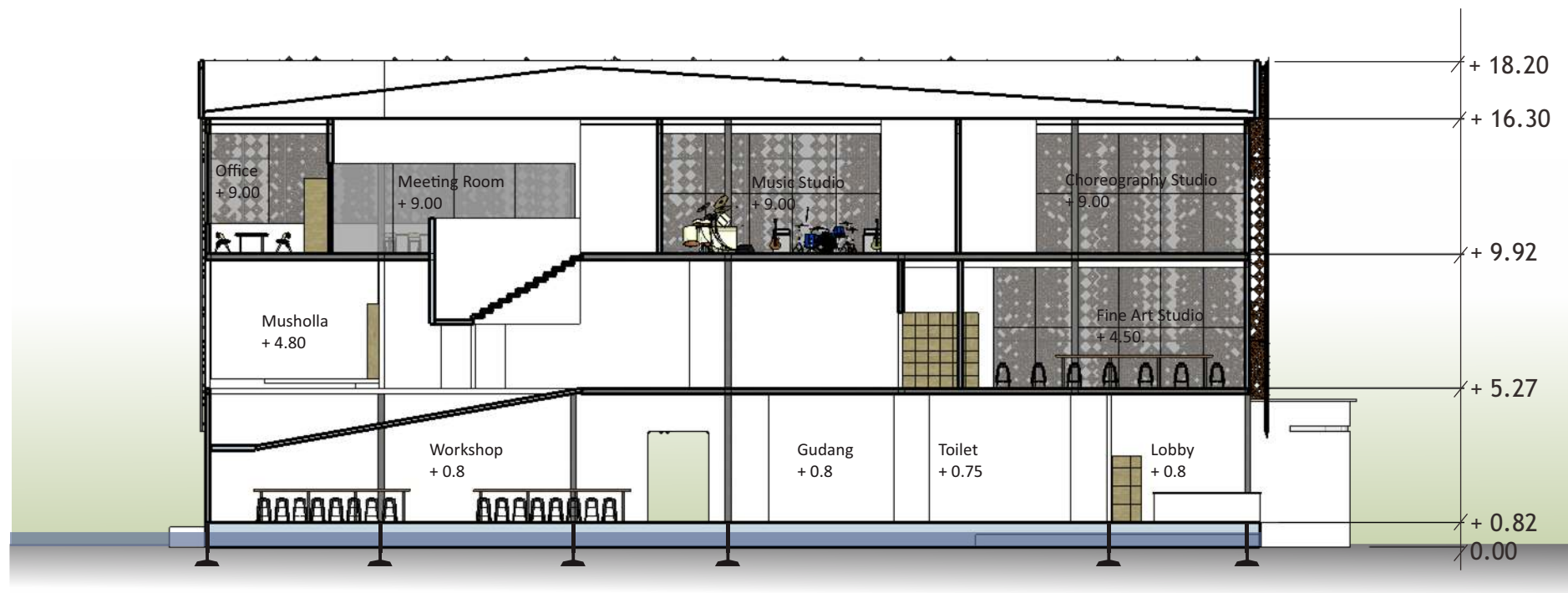


OFFICE & EDUCATION
TAMPAK DEPAN



OFFICE & EDUCATION
TAMPAK SAMPING





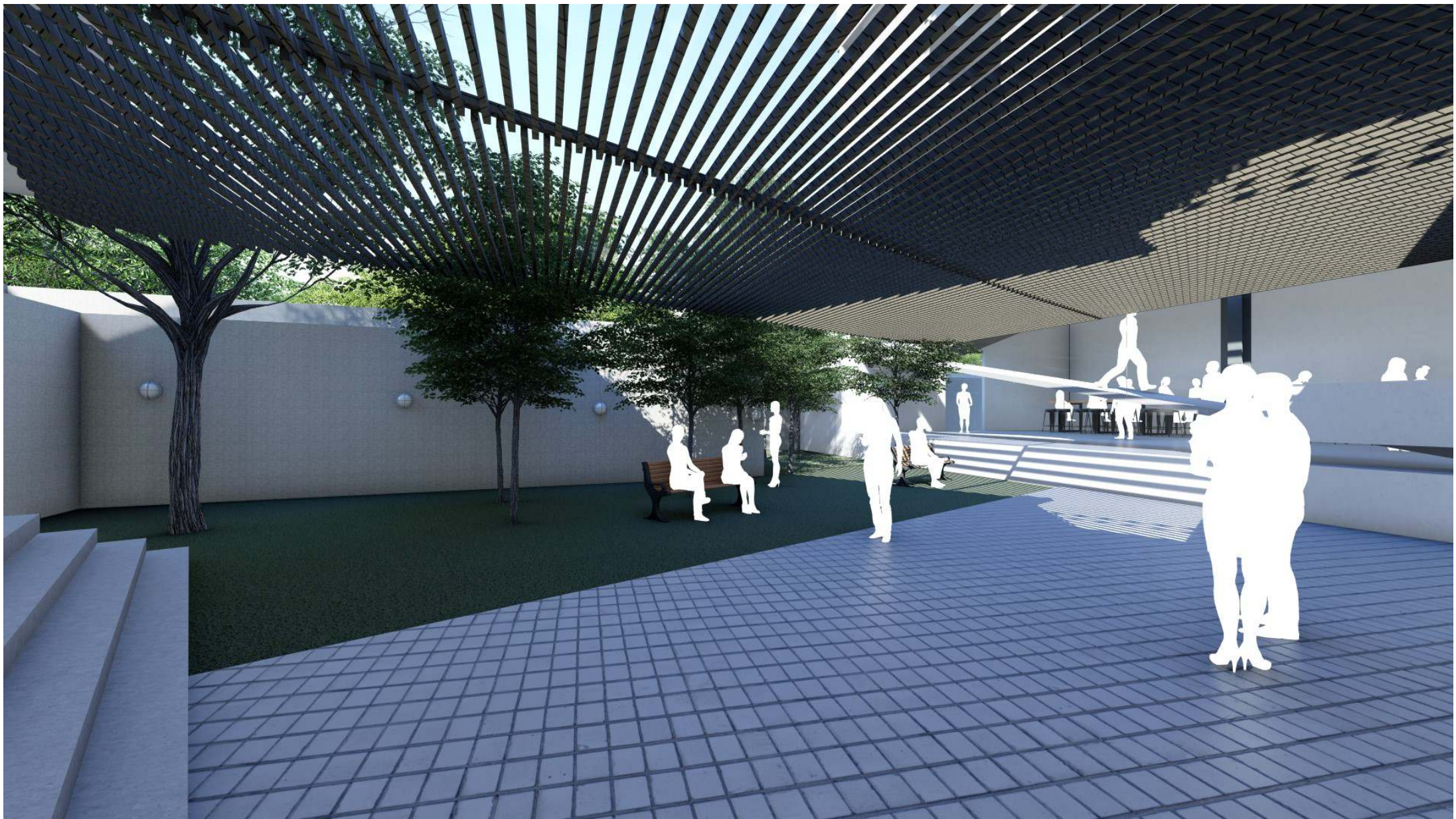
OFFICE & EDUCATION
POTONGAN B - B



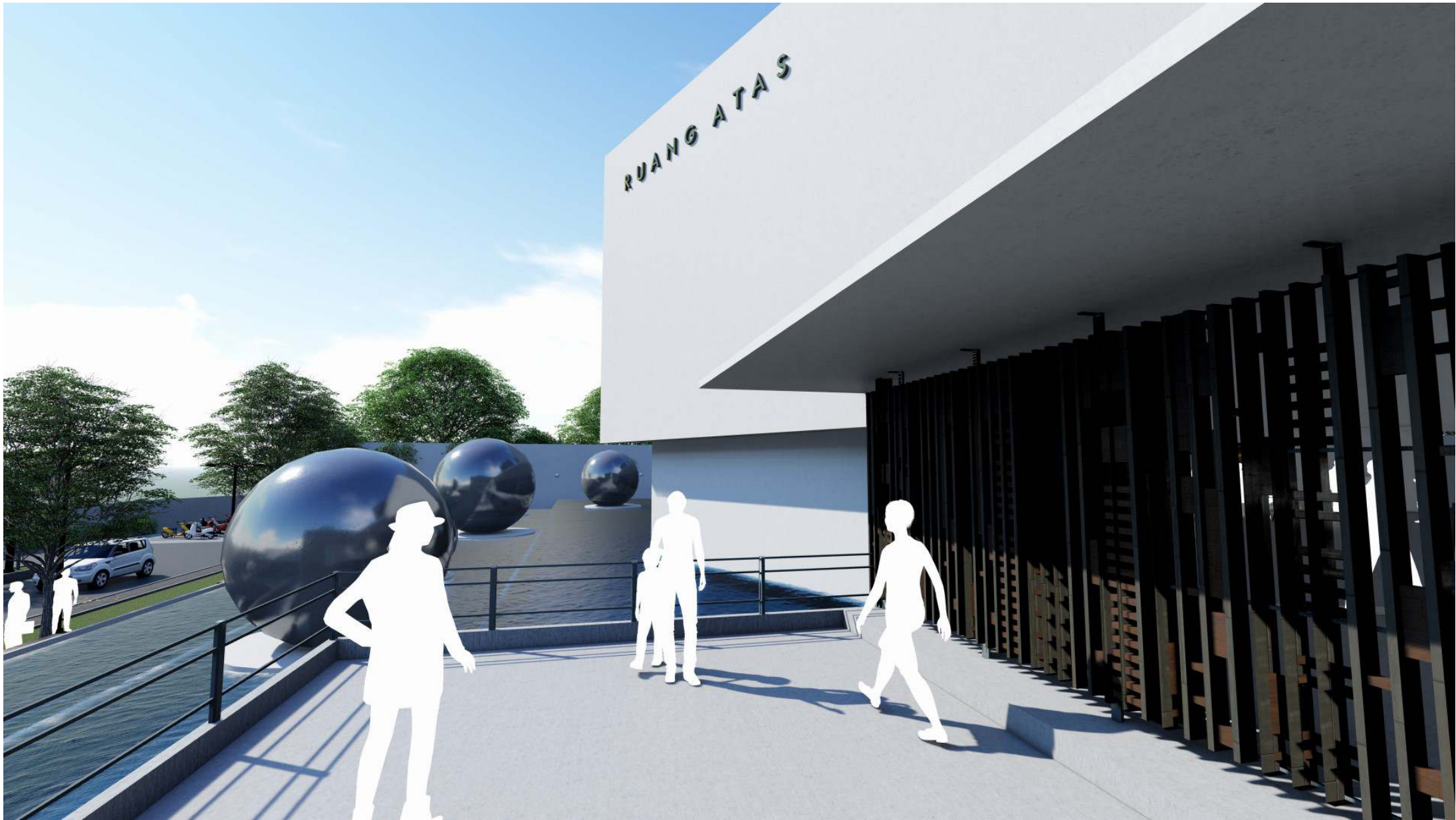
EKSTERIOR
ARIAL VIEW



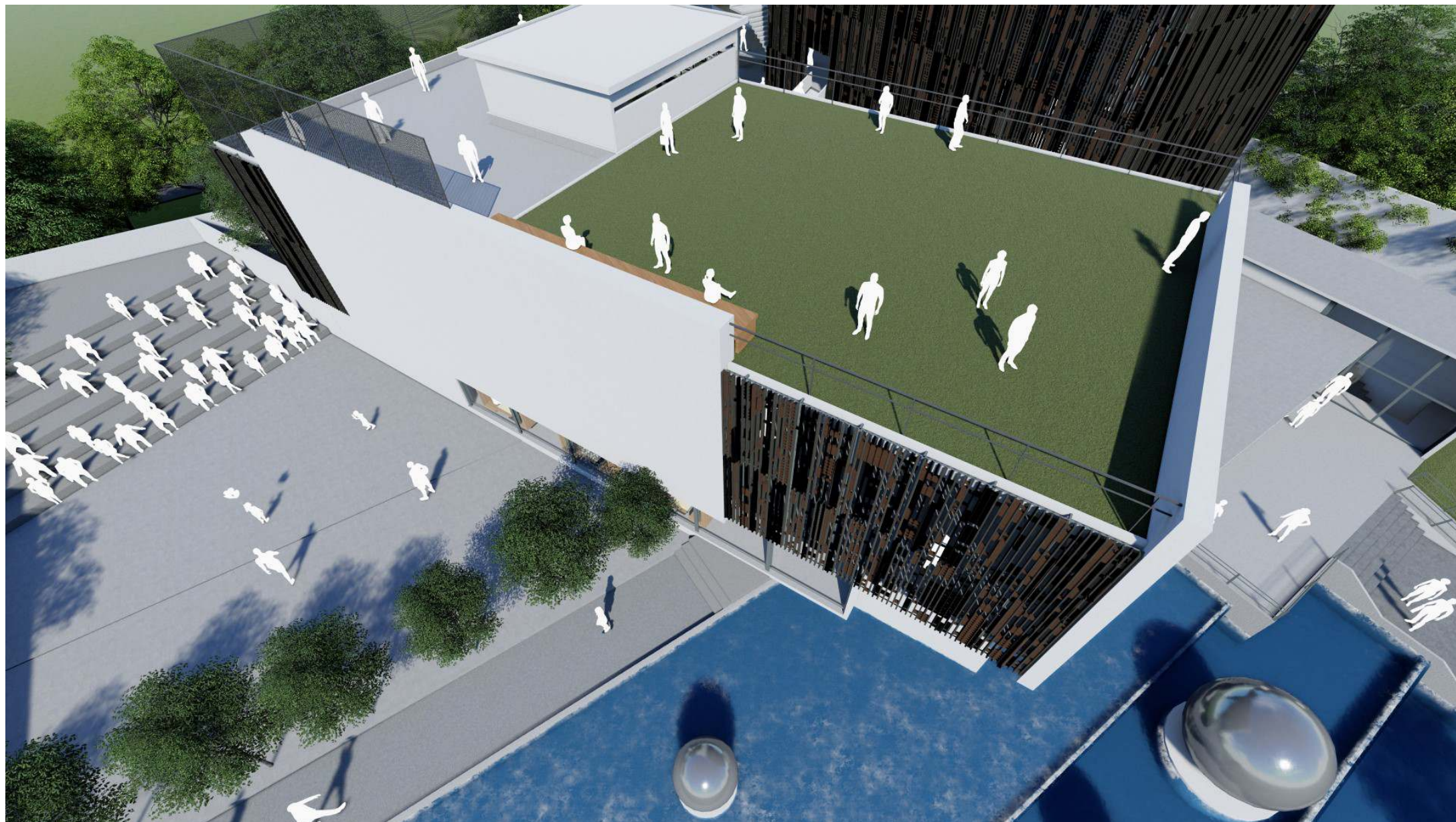
EKSTERIOR
MAIN ENTRANCE











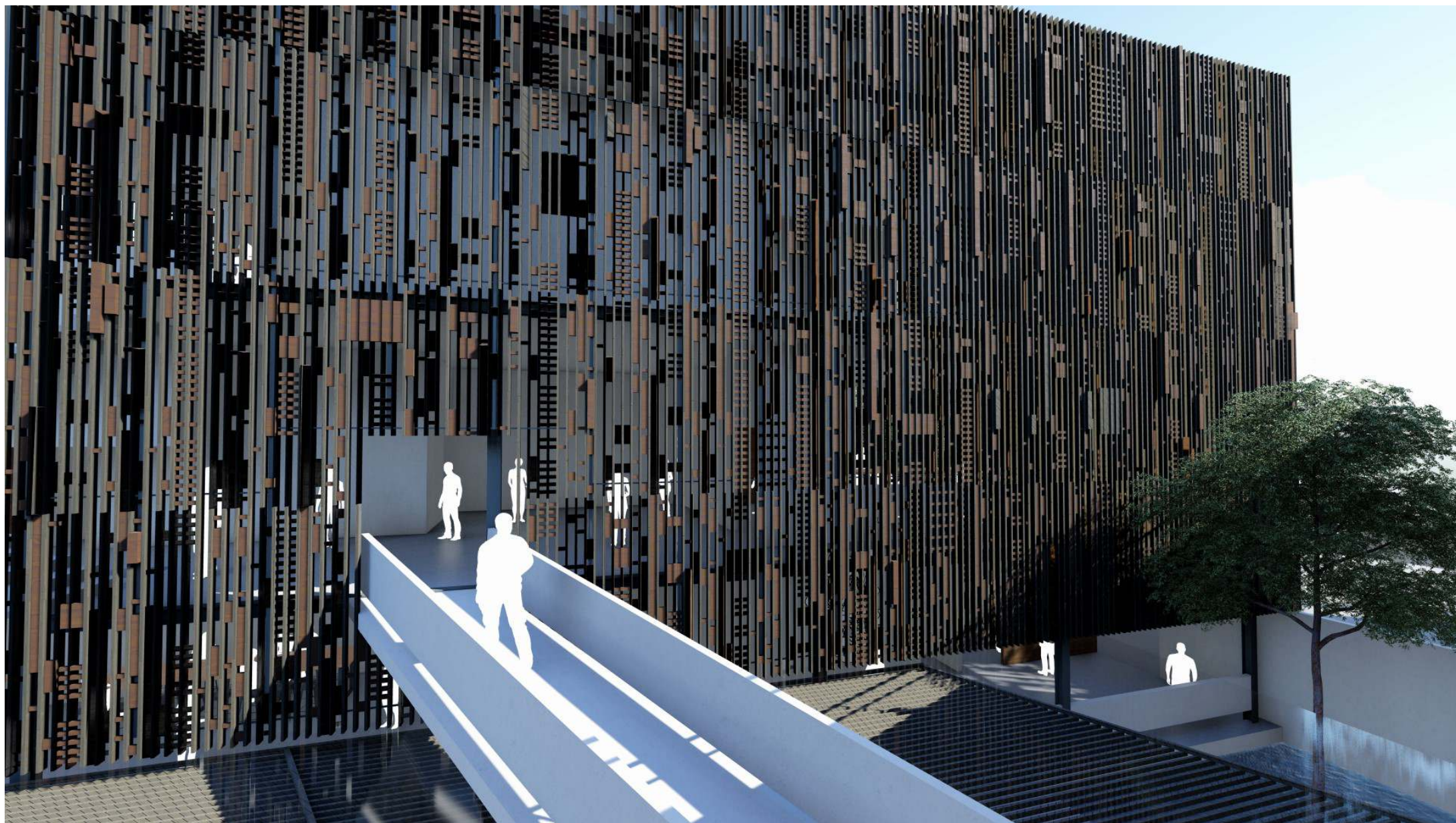
EKSTERIOR
ROOF TOP



EKSTERIOR
AMPHYTHEATER



EKSTERIOR
DETAIL ARSITEKTURAL
SKY BRIDGE



EKSTERIOR
DETAIL ARSITEKTURAL
SECONDARY SKIN



INTERIOR
CAFETARIA







INTERIOR
MAIN LOBBY





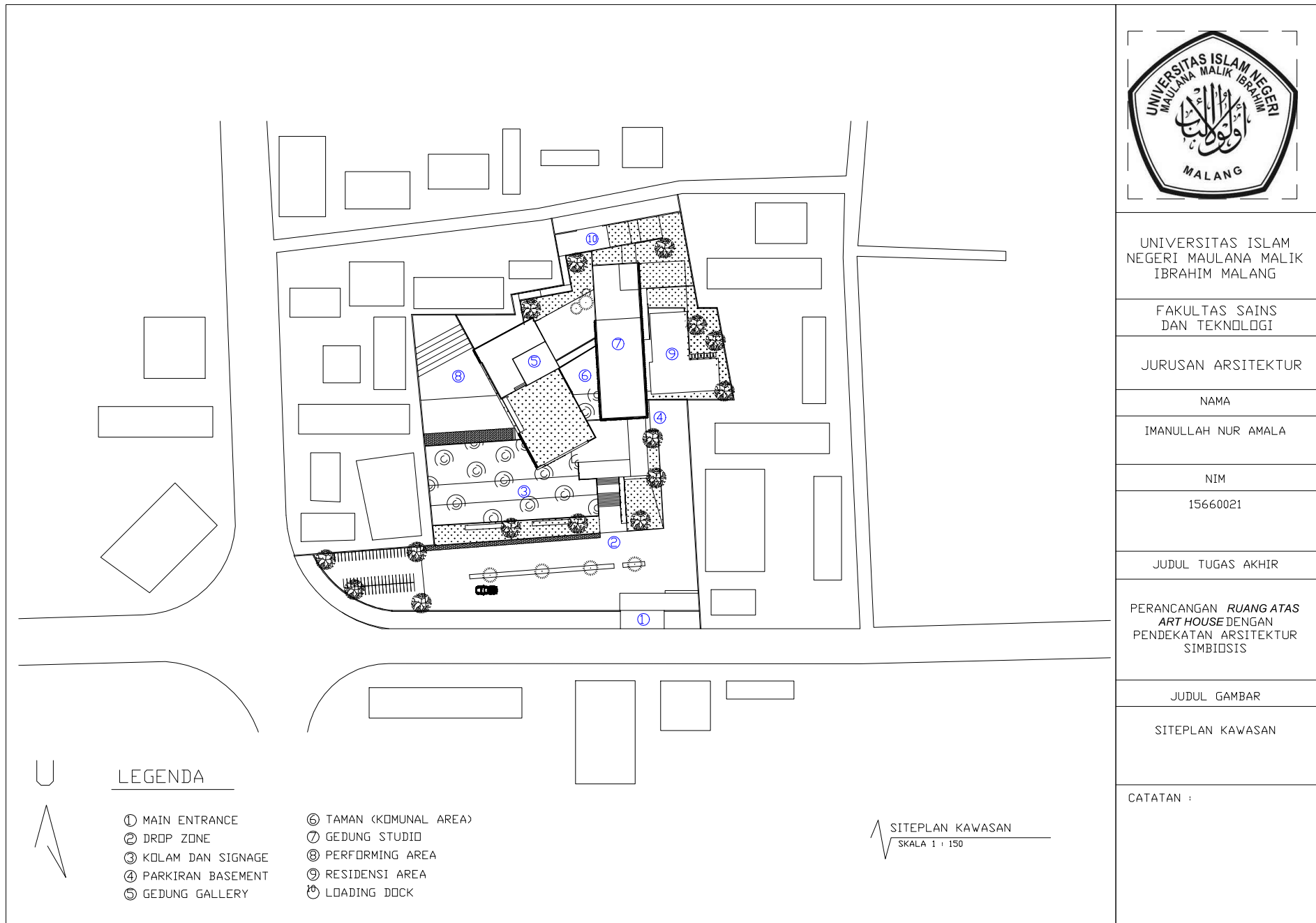


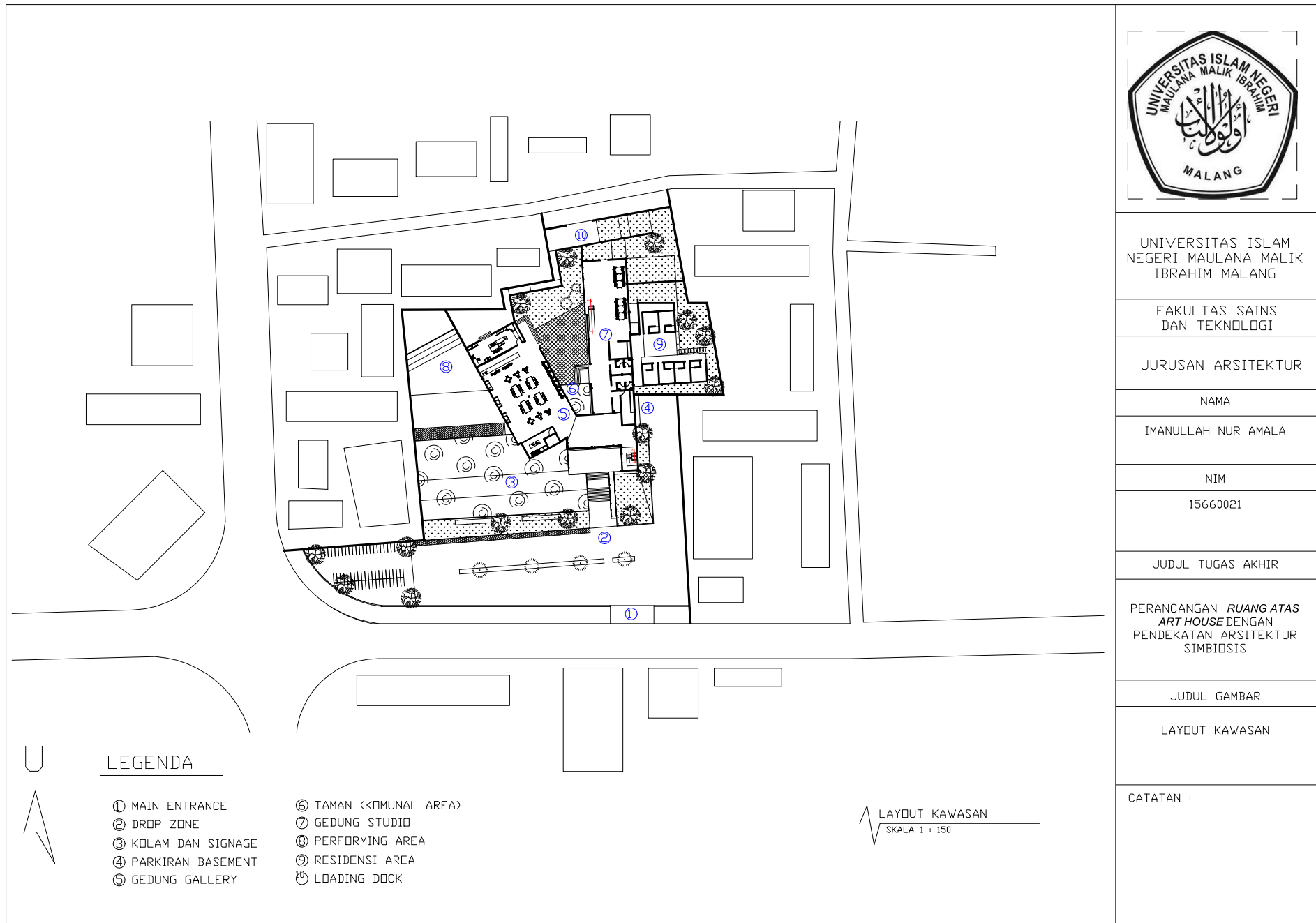


INTERIOR
RUANG ATAS OFFICE



INTERIOR
MEETING ROOM







UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

FAKULTAS SAINS
DAN TEKNOLOGI

JURUSAN ARSITEKTUR

NAMA

IMANULLAH NUR AMALA

NIM

15660021

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *RUANG ATAS*
ART HOUSE DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR
SIMBIOSIS

JUDUL GAMBAR

BASEMENT

CATATAN :

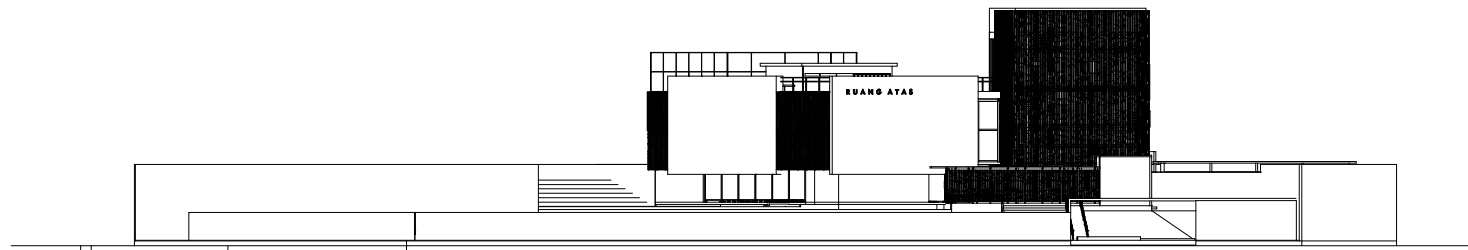


LEGENDA

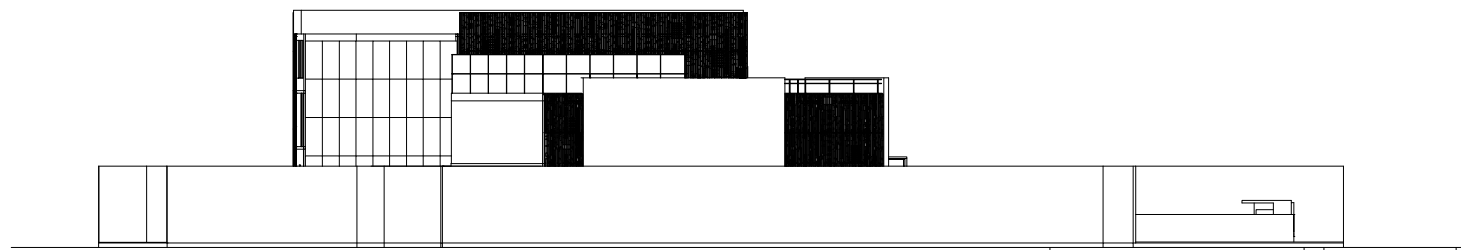
- ① AKSES MASUK TAPAK
- ② AREA PARKIR DEPAN
- ③ DROP ZONE
- ④ MASUK PARKIR BASEMENT

- ⑤ KELUAR PARKIRAN BASEMENT
- ⑥ AKSES PENGGUNA KE BANGUNAN UTAMA
- ⑦ AKSES KELUAR TAPAK

BASEMENT
SKALA 1 : 150



TAMPAK DEPAN KAWASAN
SKALA 1 : 100



TAMPAK SAMPING KAWASAN
SKALA 1 : 100



UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

FAKULTAS SAINS
DAN TEKNOLOGI

JURUSAN ARSITEKTUR

NAMA

IMANULLAH NUR AMALA

NIM

15660021

JUDUL TUGAS
AKHIR

PERANCANGAN *RUANG ATAS*
ART HOUSE DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR
SIMBIOSIS

JUDUL GAMBAR

TAMPAK KAWASAN

CATATAN :



UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

FAKULTAS SAINS
DAN TEKNOLOGI

JURUSAN ARSITEKTUR

NAMA

IMANULLAH NUR AMALA

NIM

15660021

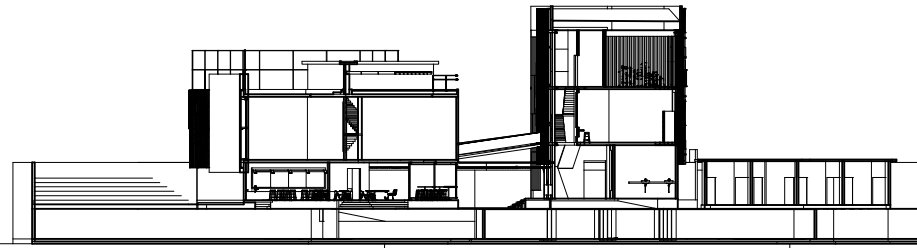
JUDUL TUGAS
AKHIR

PERANCANGAN *RUANG ATAS*
ART HOUSE DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR
SIMBIOSIS

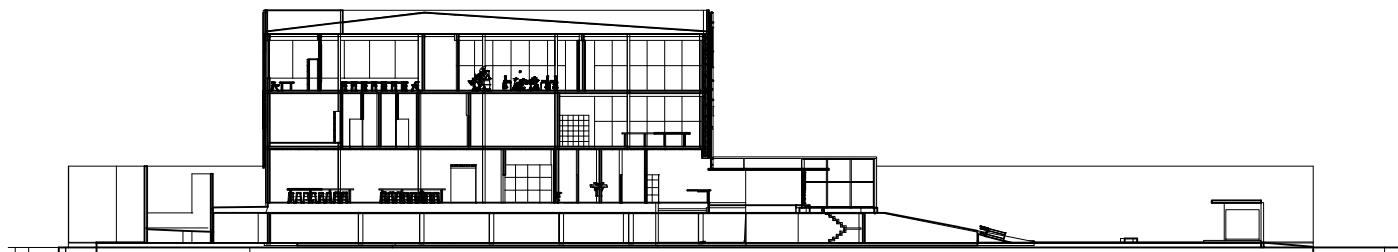
JUDUL GAMBAR

POTONGAN KAWASAN

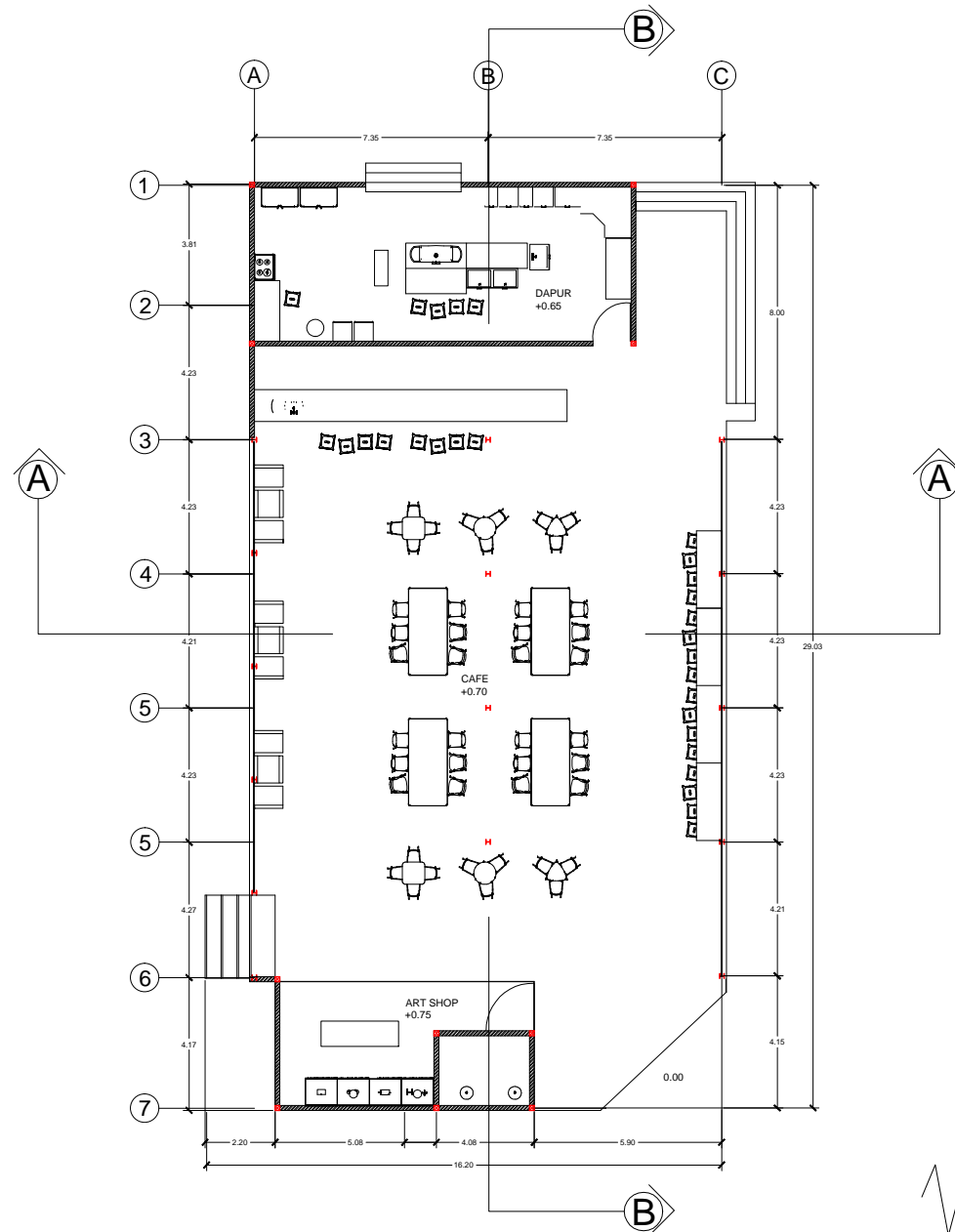
CATATAN :



POTONGAN DEPAN KAWASAN
SKALA 1 : 100



POTONGAN SAMPING KAWASAN
SKALA 1 : 100



DENAH LANTAI 1
SKALA 1 : 50



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI

JURUSAN ARSITEKTUR

NAMA

IMANULLAH NUR AMALA

NIM

15660021

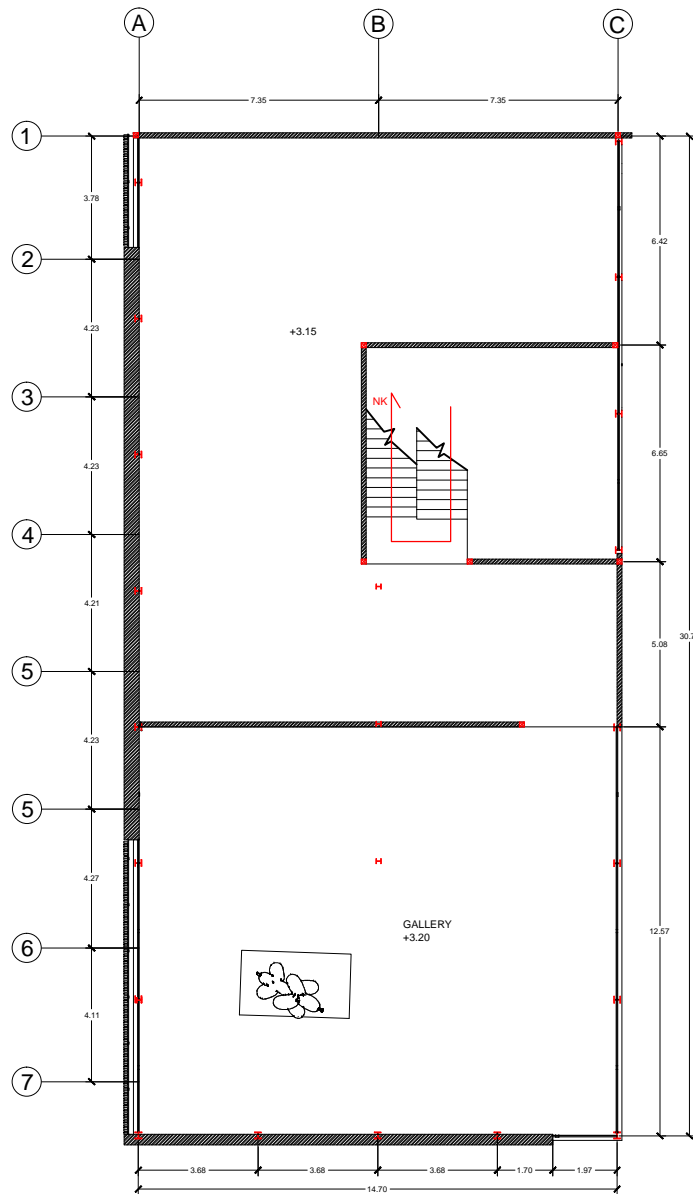
JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN RUANG ATAS
ART HOUSE DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR
SIMBIOSIS

JUDUL GAMBAR

DENAH LANTAI 1 BANGUNAN
GALLERY

CATATAN :



DENAH LANTAI 2
SKALA 1 : 50



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI

JURUSAN ARSITEKTUR

NAMA

IMANULLAH NUR AMALA

NIM

15660021

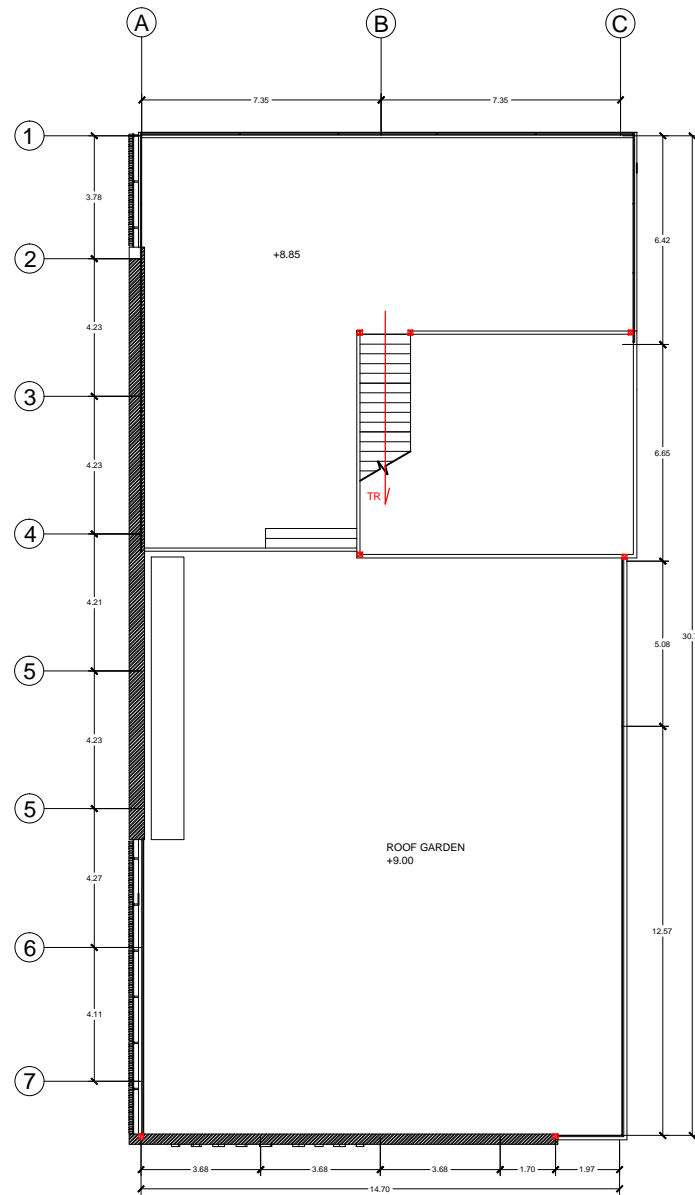
JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN RUANG ATAS
ART HOUSE DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR
SIMBIOSIS

JUDUL GAMBAR

DENAH LANTAI 3 BANGUNAN
GALLERY

CATATAN :



DENAH LANTAI 3 (ROOF TOP)
SKALA 1 : 50



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI

JURUSAN ARSITEKTUR

NAMA

IMANULLAH NUR AMALA

NIM

15660021

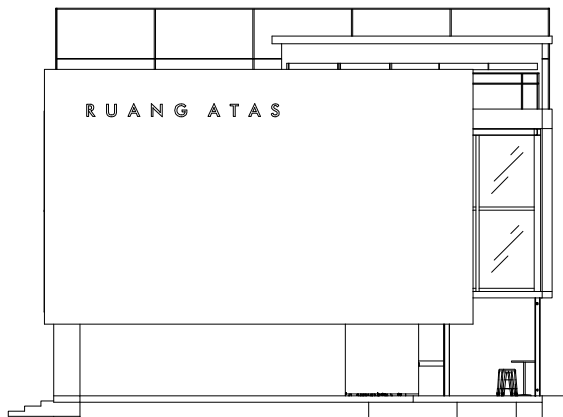
JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN RUANG ATAS
ART HOUSE DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR
SIMBIOSIS

JUDUL GAMBAR

DENAH LANTAI 3 BANGUNAN
GALLERY

CATATAN :



TAMPAK DEPAN
SKALA 1 : 50



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI

JURUSAN ARSITEKTUR

NAMA

IMANULLAH NUR AMALA

NIM

15660021

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *RUANG ATAS*
ART HOUSE DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR
SIMBIOSIS

JUDUL GAMBAR

TAMPAK DEPAN BANGUNAN
GALLERY

CATATAN :



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI

JURUSAN ARSITEKTUR

NAMA

IMANULLAH NUR AMALA

NIM

15660021

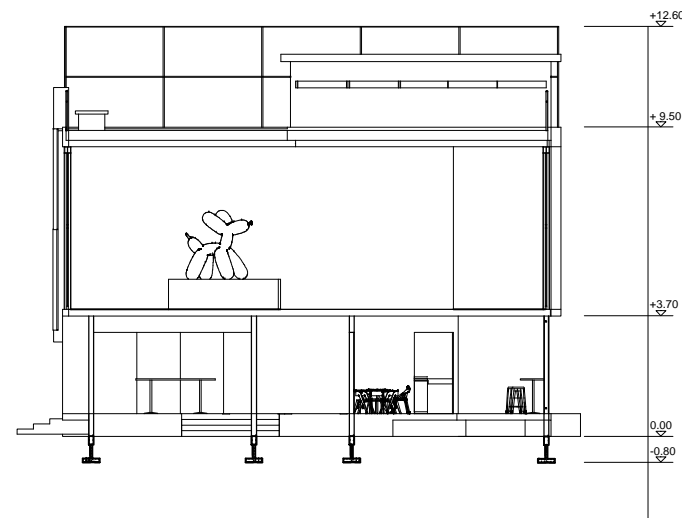
JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *RUANG ATAS*
ART HOUSE DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR
SIMBIOSIS

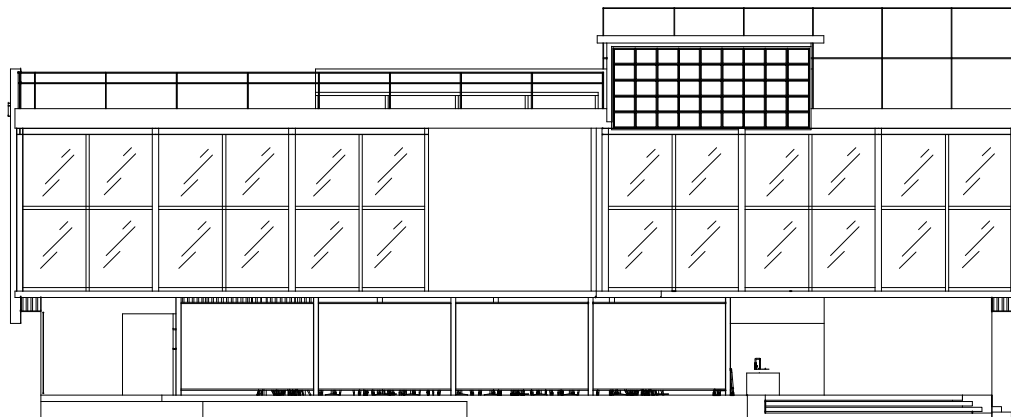
JUDUL GAMBAR

POTONGAN A-A BANGUNAN
GALLERY

CATATAN :



POTONGAN A - A
SKALA 1 : 50



TAMPAK SAMPING
SKALA 1 : 50



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI

JURUSAN ARSITEKTUR

NAMA

IMANULLAH NUR AMALA

NIM

15660021

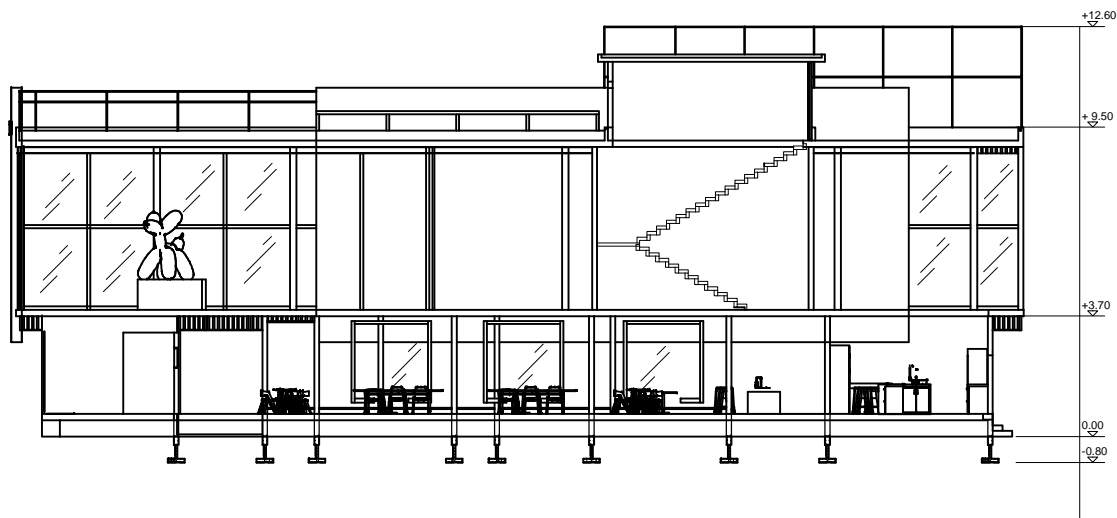
JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN RUANG ATAS
ART HOUSE DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR
SIMBIOSIS

JUDUL GAMBAR

TAMPAK SAMPING BANGUNAN
GALLERY

CATATAN :



POTONGAN B - B
SKALA 1 : 50



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI

JURUSAN ARSITEKTUR

NAMA

IMANULLAH NUR AMALA

NIM

15660021

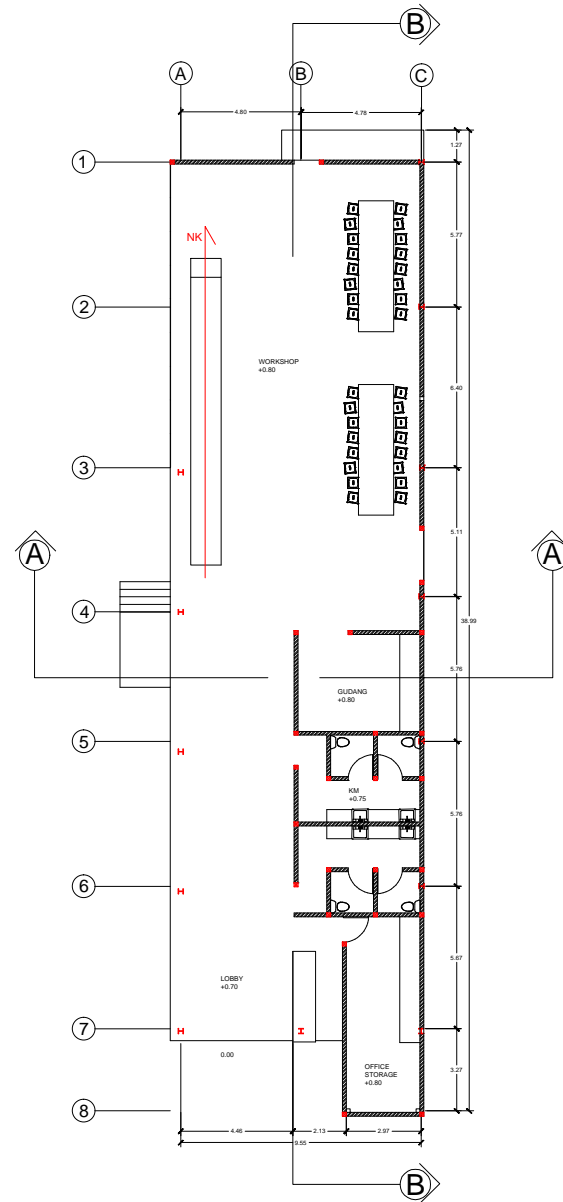
JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN RUANG ATAS
ART HOUSE DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR
SIMBIOSIS

JUDUL GAMBAR

POTONGAN B-B BANGUNAN
GALLERY

CATATAN :



DENAH LANTAI 1
SKALA 1 : 50



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI

JURUSAN ARSITEKTUR

NAMA

IMANULLAH NUR AMALA

NIM

15660021

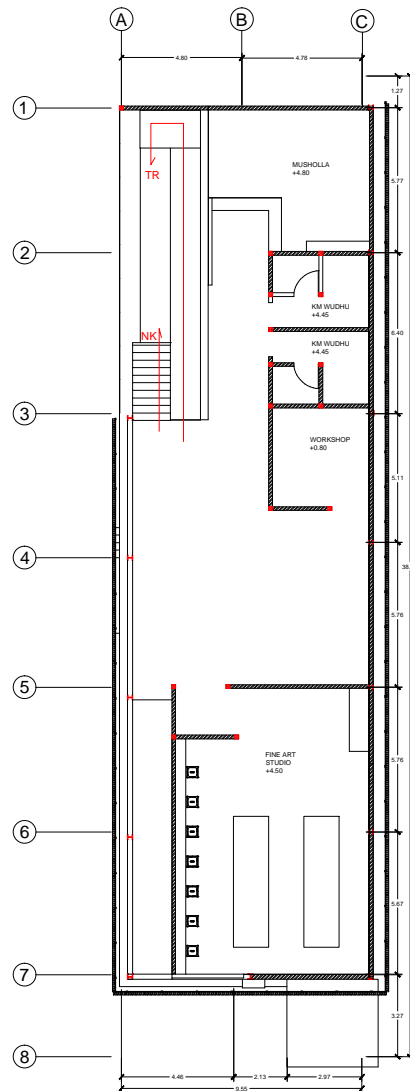
JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN RUANG ATAS
ART HOUSE DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR
SIMBIOSIS

JUDUL GAMBAR

DENAH LANTAI 1 BANGUNAN
STUDIO

CATATAN :




DENAH LANTAI 2
 SKALA 1 : 50



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 MAULANA MALIK IBRAHIM
 MALANG

FAKULTAS SAINS DAN
 TEKNOLOGI

JURUSAN ARSITEKTUR

NAMA

IMANULLAH NUR AMALA

NIM

15660021

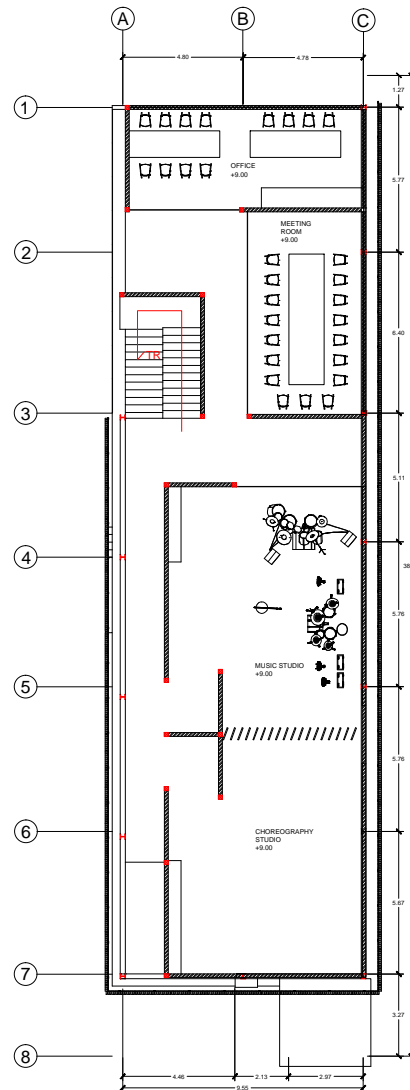
JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *RUANG ATAS*
ART HOUSE DENGAN
 PENDEKATAN ARSITEKTUR
 SIMBIOSIS

JUDUL GAMBAR

DENAH LANTAI 2 BANGUNAN
 STUDIO

CATATAN :



DENAH LANTAI 1
SKALA 1 : 50



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI

JURUSAN ARSITEKTUR

NAMA

IMANULLAH NUR AMALA

NIM

15660021

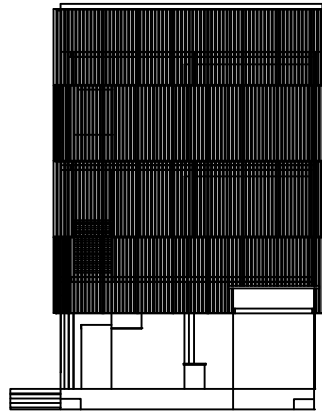
JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN RUANG ATAS
ART HOUSE DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR
SIMBIOSIS

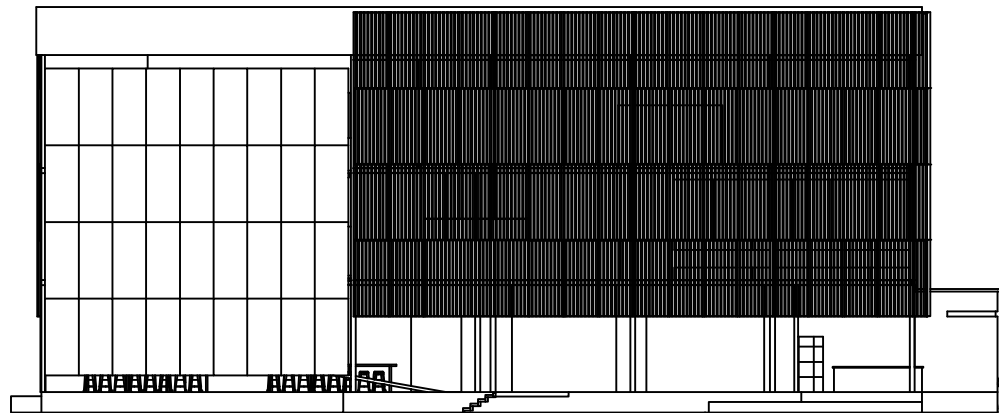
JUDUL GAMBAR

DENAH LANTAI 3 BANGUNAN
STUDIO

CATATAN :



TAMPAK DEPAN
SKALA 1 : 50



TAMPAK SAMPING
SKALA 1 : 50



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI

JURUSAN ARSITEKTUR

NAMA

IMANULLAH NUR AMALA

NIM

15660021

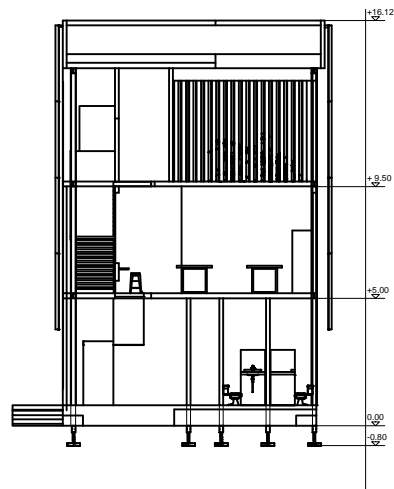
JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *RUANG ATAS*
ART HOUSE DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR
SIMBIOSIS

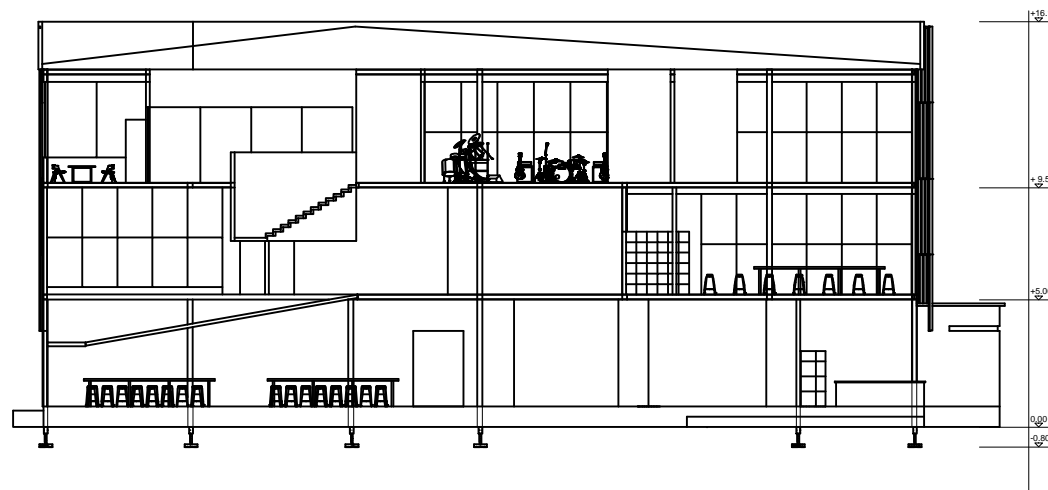
JUDUL GAMBAR

TAMPAK DEPAN DAN TAMPAK
SAMPING BANGUNAN STUDIO

CATATAN :



POTONGAN A - A
SKALA 1 : 50



POTONGAN B - B
SKALA 1 : 50



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI

JURUSAN ARSITEKTUR

NAMA

IMANULLAH NUR AMALA

NIM

15660021

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN RUANG ATAS
ART HOUSE DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR
SIMBIOSIS

JUDUL GAMBAR

POTONGAN A - A DAN POTONGAN
B - B BANGUNAN STUDIO

CATATAN :



CATATAN REVISI SIDANG TUGAS AKHIR

NAMA : Imanullah Nur Amala
NIM : 15660021
JUDUL TUGAS AKHIR : Perancangan *Ruang Atas Art House* dengan Pendekatan *Symbiosis Architecture*

CATATAN REVISI

PENGUJI UTAMA	<ol style="list-style-type: none">1. Tingkat ke privatan ruang kurang terbaca, Membedakan Perlakuan ruang sesuai dengan fungsi dan kebutuhan (Hal 83 – Penjelasan Zoning)2. Pemisahan area parkir penghuni dan pengunjung umum (Hal 84 – Penjelasan Sirkulasi pada tapak, terdapat parkir untuk public di area entrance dan tambahan pada area basement untuk parkir inap, Pada Lampiran – Gambar Parkir Basement)
KETUA PENGUJI	<ol style="list-style-type: none">1. Posisi ram yang di tempat strategis harus memiliki fungsi estetik selain sebagai mobilitas pengguna (Terlihat pada Lampiran gambar prespektif ram skybridge sebagai detail arsitektural)2. Posisi pohon dan taman di parkiran perlu di tambahkan pembatas (Hal 87 – 88 – penjelasan mengenai konsep landscape, Terlihat penataan pohon pada siteplan dan tampak prespektif)3. Bentuk sculpture di bagian depan kurang sesuai dengan begunan (Hal 88 – terlihat penjelasan penggunaan sculpture yang dapat diubah flexible pada area kolam)4. Posisi pintu masuk dari samping perlu di pertimbangkan lagi.(Terlihat pada Siteplan, Lyaout dan perspektif Arial pintu masuk lewat samping sudah diganti dengan akses menuju basement dan mempunyai akses khusus menuju bangunan utama/ titik kumpul)5. Notasi tangga menuju rooftop diperbaiki lagi (Sudah diperbaiki pada Lampiran gambar kerja)
SEKRETARIS PENGUJI	<ol style="list-style-type: none">1. Notasi pintu menuju sky bridge perlu di perbaiki. (Sudah diperbaiki pada Lampiran gambar kerja)2. Penerapan arsitektur jawa pada bangunan kurang terlihat, lebih dominan modern. (Hal 90 – 93, Terlihat pada tampilan bangunan yang menggunakan material lokal dengan mengadopsi bentukan wajikan untuk roster bangunan)
ANGGOTA PENGUJI	<ol style="list-style-type: none">1. Integrasi islam pada rancangan perlu di perjelas (Hal 85 – 88 , Terlihat Nilai integrasi keislaman pada pemanfaatan view bangunan yang diselaraskan dengan keadaan alam yang diolah pada konsep Landscape)

TANDA TANGAN:

PENGUJI UTAMA	<u>Pudji Pratitis Wismantara, M.T</u>	(.....)
	NIP. 19731209 200801 1 007	
KETUA PENGUJI	<u>Yulia Eka Putrie, M.T</u>	(.....)
	NIP. 19810705 200501 2 002	
SEKRETARIS PENGUJI	<u>Luluk Maslucha, M.Sc.</u>	(.....)
	NIP. 19800917 200501 2 003	
ANGGOTA PENGUJI	<u>Harida Samudro, M.Ars</u>	(.....)
	NIP. 19861028 20180201 1 246	